

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



TESIS DOCTORAL

**La última frontera: una aproximación a las formas estéticas,
narrativas y temáticas del western cinematográfico contemporáneo**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Ignacio Urigüen Echeverría

Directora

María del Mar Marcos Molano

Madrid, 2014

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



LA ÚLTIMA FRONTERA
Una aproximación a las formas estéticas, narrativas
y temáticas del western cinematográfico
contemporáneo.

Memoria para optar al grado de Doctor

Presentada por

Ignacio Urigüen Echeverría

Bajo la dirección de la Doctora

M^a del Mar Marcos Molano

Madrid, 2013



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

**HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAILA**

**DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y CULTURA**

La presente tesis doctoral, financiada por el Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura del Gobierno Vasco, ha sido realizada gracias al programa de becas y ayudas para la Formación de Personal Investigador (FPI), convocatoria de 2010.

El autor desea expresar su agradecimiento:

A la Doctora María del Mar Marcos Molano, directora de esta investigación, por su sincero y perseverante interés, su vasta y generosa ayuda, y su eficaz dirección y compañerismo.

Al personal de las bibliotecas de la Facultad de Ciencias de la Información, la Facultad de Geografía e Historia y la Facultad de Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid, en especial al servicio de préstamo interuniversitario, por su siempre atento y amable trato, así como por las ayudas y facilidades bibliográficas prestadas.

A mi mujer, Nere, mis padres, Miguel y Ana, mis hermanas, Ana y Leyre, y mis suegros, Cristina y José Mari. Por su incondicional apoyo durante todos estos años de arduo tránsito por la senda del proceso doctoral, y por haber aguantado pacientemente todas las hostilidades asociadas a mi difícil carácter.

A todos aquellos cineastas, guionistas, operadores de cámara, montadores, actores, productores y demás profesionales del cinematógrafo que, con su audacia de pioneros y su esforzado trabajo, levantaron ese desmedido e insuperable poema fílmico que es el cine del Oeste.

Resumen.

Esta investigación parte de la premisa de que el cine de nuestro tiempo es una realidad cultural compleja que presenta distancias significativas con respecto a las particularidades formales y de contenido que lo consolidaron como la disciplina artística hegemónica durante el siglo veinte. Es por ello que en el origen de la misma se posiciona la idea de que en un entorno como el actual, caracterizado por la convivencia de múltiples y variadas técnicas de creación y difusión de imágenes como la televisión, las consolas de videojuegos y el hipertextualizado Internet, parece un hecho que dentro de la dinámica del fenómeno cinematográfico de esta primera década del siglo veinte se incorporan nuevas parcelas de sentido a las temáticas de las películas, se amplían sus fronteras discursivas y, en definitiva, se desreglamentan los modelos sobre los que tradicionalmente se habían venido construyendo los relatos filmicos.

Todo lo cual se materializa en la evidencia de que también los géneros cinematográficos, aquellas agrupaciones textuales hipercodificadas organizadas a modo de poderosas redes textuales por la industria fílmica durante las décadas centrales del siglo pasado, y que permitieron a cineastas y espectadores articular un espacio simbólico de sentido fuertemente predeterminado, también presentan una cierta serie de cambios que nos obligan a cuestionarnos si su naturaleza, sus mecanismos narrativos y su funcionalidad como vehículos de expresión de las identidades sociales y los imaginarios ideológicos de las sociedades que los crean, difunden y consumen, siguen siendo iguales a como lo fueron en el pasado.

Es por ello que a partir de estas inquietudes teóricas, se puede considerar que esta investigación doctoral propone un análisis multidimensional de los aspectos estéticos, narrativos y temáticos del western cinematográfico contemporáneo. Para ello, en la misma se someten a análisis seis películas de western producidas en los Estados Unidos de América durante el periodo de tiempo comprendido entre los años 2000 y 2011: «*Meek's Cutoff*» (Kelly Reichardt, 2010), «*The Claim*» (Michael Winterbottom, 2000), «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003), «*Seraphim Falls*» (David von Acken, 2006), «*Cowboys & Aliens*» (Jon Favreau, 2011) y «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» (Andrew Dominik, 2008).

Creemos que esta selección material del objeto de estudio, que se presenta a modo de segmentación representativa del conjunto de películas que conforman esa vasta red textual que conocemos como cine del Oeste contemporáneo, refleja con cierta precisión muchas de las derivas formales y

de contenido transitadas por las manifestaciones textuales del género del western en el estadio histórico actual. Además de permitirnos estructurar un objeto de estudio que nos permita dilucidar la principal inquietud teórica que situamos en el centro mismo de la hipótesis de trabajo sobre la que se desarrolla esta investigación.

Una hipótesis que, tomando como origen las ideas relativas a la dinámica de mutación generalizada de todas las estructuras del cine de nuestro tiempo, se materializa en el cuestionamiento de si las actuales condiciones de posibilidad el cine del Oeste contemporáneo se basa en la pervivencia, o no, en el interior de sus relatos, de los planteamientos formales que dieron forma a los valores prototípicos del género durante el pasado siglo veinte. Esto es, de saber qué ha sido de su estética, de su iconografía, de sus estructuras narrativas, de sus contenidos temáticos y de su densidad simbólica. La de tratar de averiguar, por tanto, en qué medida el western cinematográfico contemporáneo, esto es, el producido durante estos primeros años del siglo veintiuno, participa, o no, de toda la serie de elementos sobre los que se configuró durante el pasado siglo su particular código expresivo. En definitiva, tratar de saber cuáles son las fronteras estéticas, ideológicas y narrativas del territorio del cine del Oeste contemporáneo.

En concreto, lo que se persigue en la misma es determinar la naturaleza formal y temática de las películas de western de la primera década del siglo XXI, para después, mediante su estudio comparativo respecto de la dinámica evolutiva del propio código genérico durante el siglo XX, identificar las posibles proximidades y diferencias que nos permitan insertar las manifestaciones textuales del cine del Oeste contemporáneas en el *continuum* histórico del género.

Dada la esquivada naturaleza del objeto de estudio general, el polémico concepto de género cinematográfico, así como la notable trascendencia para la historia de las formas cinematográficas del propio cine del Oeste, en esta investigación se propone un modelo de análisis de las películas de género elaborado a partir de ideas y posicionamientos teóricos pluridisciplinarios. Así, en la elaboración del aparato teórico de la misma encuentran su lugar ideas extraídas de disciplinas teóricas como la teoría de géneros, la semiología fílmica, el estudio iconográfico o incluso, la teoría narrativa de corte *neoformalista* o la historiografía del hecho fílmico.

Es por ello que en el centro mismo del marco teórico de esta investigación se encuentran grandes caminos teóricos de la teoría y la crítica fílmica contemporáneas como pueden ser los propios a las variaciones de naturaleza semiolingüística propuestas en la teoría de los géneros cinematográfico a partir de las investigaciones de Rick Altman; las aportaciones cognitivistas a la comprensión del funcionamiento narrativo de los textos

fílmicos de David Bordwell; las investigaciones críticas del cine del Oeste acerca de las valencias semánticas e ideológicas del llamado «*eje de la frontera*», desarrolladas a partir de los trabajos de Jim Kitses; o ciertos principios provenientes de la narratología, especialmente de la revisión elaborada por Françoise Jost y André Gaudreault, o de la teoría semiótica narrativa desarrollada de forma paralela por el trabajo teórico de Greimas y Mieke Bal.

De acuerdo a esta serie de premisas teóricas básicas, y a la naturaleza específica del objeto de estudio –por el que como se ha visto, segmentamos el conjunto de filmes del oeste contemporáneo en una muestra representativa del mismo organizada a partir de seis películas–, la investigación se desarrolla a partir del análisis, en cada uno de los distintos capítulos del cuerpo central del texto, de cada una de estas películas. Dentro del cual, se organizará el análisis a partir de las tres grandes áreas en que pueden dividirse las particularidades formales de las películas de género. Así, primero se estudiarán los aspectos sintáctico-narrativos y argumentales de dichos filmes, es decir, la dimensión narrativa de los filmes. Luego se focalizará la atención en la dimensión semántico-iconográfica, esto es, el ámbito cinematográfico de la representación visual y sonora. Para finalmente abordar el estudio de los valores temáticos propuestos por estos filmes y las valencias de las cargas ideológicas que dichas propuestas temáticas originan.

Por todo ello se puede considerar que a lo largo de la investigación se tratarán los asuntos relativos al fenómeno cinematográfico y al género del western desde un punto de vista en el que se combinarán el enfoque estructural, el icónico y el socio-histórico. Estrategia teórica cuyo principal propósito no es otro que el de contribuir a los estudios sobre cinematografía mediante la comprensión de la medida en que el western cinematográfico contemporáneo, esto es, el producido durante estos primeros años del siglo veintiuno, participa, o no, de toda la serie de elementos sobre los que se configuró durante el pasado siglo su particular código expresivo. De manera que se puedan identificar alguna de las tendencias sobre las que se asienta el hecho fílmico de nuestro tiempo.

De todo lo anterior se desprende que la originalidad de la presente investigación reside, no sólo en su objetivo primordial de afrontar el estudio teórico de las películas de western contemporáneas desde un punto de vista formal, sino también en el enfoque particular que sobre el estudio del género cinematográfico proponemos en esta investigación. Y ello precisamente puesto que en este texto se pretende determinar no sólo las características temáticas, icónicas y argumentales del western cinematográfico contemporáneo, sino también proponer un modelo de análisis genérico solvente y completo que sea capaz de dar cuenta de las peculiaridades narrativas de las películas de género.

Abstract.

This research takes its principal premise from the well-known idea that the cinema of our time is a complex cultural reality, which presents significant distances respect to the specific forms and contents that consolidated the moving images as the hegemonic artistic discipline during the twentieth century. That is why in the origin of this research it is positioned the idea that in the current media environment, characterized by the coexistence of multiple and varied techniques of creation and dissemination of images such as television, video game consoles and the hypertextual Internet, seems a fact that in the movie phenomenon dynamics of this first decade of the twenty, films themselves incorporate new meanings to its plots and themes, expand its discursive limits and, ultimately, deregulate the traditional models on which had been built the latest filmic narratives.

All of which is embodied in the evidence which express the idea that film genres, those powerful textual networks in which film industry organized itself during the middle decades of the last century, and that enabled filmmakers and spectators to articulate a symbolic and ideological space strongly encoded, also have a certain number of changes. Transformation that force us to question whether their nature, their narrative devices and their functionality as vehicles of expression of social identities and ideological imaginaries, are being equal as they were in the past.

That is why from these theoretical concerns; we can consider that this doctoral research proposes a multidimensional analysis of the aesthetic, narrative and thematic patterns of the contemporary western genre. To this end, during its pages will be presented the analysis of six western films produced in the United States of America between the years 2000 and 2011: «*Meek 's Cutoff*» (Kelly Reichardt, 2010), «*The Claim*» (Michael Winterbottom, 2000), «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003), «*Seraphim Falls*» (David von Acken, 2006), «*Cowboys & Aliens*» (Jon Favreau, 2011) and «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» (Andrew Dominik, 2008).

We believe that this selection of the material under study, which is presented as a representative segmentation of the vast textual network known as contemporary western genre, reflects with some accuracy many of the formal and content drifts, traveled by textual manifestations western genre in the current historical stage. Besides, this theoretical strategy allows us to structure an object of study that permit us to elucidate the main theoretical concern positioned in the center of the working hypothesis on which this research is developed.

One hypothesis that, taking as origin the ideas concerned to the dynamics of generalized mutation of all structures of the film industry of our time, is embodied in the question of how are the current conditions of possibility of the contemporary western genre. If we can find, in the western genre films, the survival of the formal approaches that shaped gender prototypical values during the late twentieth century. That is, to know what has become of its aesthetic, its iconography, its narrative structures, its thematic content and its symbolic density. To try to find out, therefore, to what are extended the contemporary western films, that is, the produced during these early years of the twenty-first century, participate, or not, of the whole series of elements that configured during the past century its particular expressive code. In short, to try to know which are the aesthetic, the ideological and the narrative boundaries of the territory of the contemporary western genre.

Specifically, the aim of the research is to determine the formal and thematic nature of the western films produced during the first decade of the 21st century, and then, by their comparative study with the evolutionary dynamic of the generic code itself during the twentieth century, identify the potential differences and similarities that allow us to insert this textual manifestations of the contemporary western genre in the historical *continuum* of the genre.

Given the elusive nature of the main subject, the controversial concept of film genre, as well as the remarkable significance of the western genre's films for the history of cinematic forms, in this research is proposed a model of genre's films analysis prepared from theoretical positions taken from multidisciplinary fields. Thus, in the development of the theoretical apparatus take place ideas drawn from disciplines such as the genre theory, the semiotics of film and the iconographical study or, even, the *neoformalism* narrative theory or the film historiography itself.

That is why, at the heart of the theoretical framework of this research, are positioned large theoretical ways of the theory and criticism of our time, such as the variations of the film genre theory proposed by the contemporary semiotics and linguistics researches, specially from the Rick Altman investigations; the cognitivist contributions to the understanding of narrative film texts written by David Bordwell; the critical investigations about western genre that study the semantic and the ideological valences of the «*axis of the frontier*», mostly developed from Jim Kitses's works; or certain principles taken from narratology, especially of the review prepared by Françoise André Gaudreault and Jost, or the narrative semiotic theory developed in parallel by the theoretical work of Greimas and Mieke Bal.

According to this set of basic theoretical premises, and to the specific nature of the object of study, by which, as we have seen, we try to segment the set of contemporary western genre in a representative sample of six films of the

same genre, the research is developed starting from the analysis, in each of the chapters of the main body of the text, of each of these films. Within which the analysis will be organized from the three major areas in which they can divide the formal peculiarities of genre films. So, first we will study the narrative and syntactical aspects of such films plots, later we will consider the narrative dimension of the films. And finally, we will focus on the semantic and iconographic dimension.

Therefore, it can be considered that during the investigation the issues relating to the movie phenomenon and to the western genre will be worked from a theoretical point of view that will combine the structural approach, the iconographical and the socio-historical one. A theoretical strategy whose main purpose is no other than to contribute to film studies by understanding the way in which the contemporary western films, that is, the produced during these early years of the twenty-first century, participate, or do not, of all of the elements that configured during the past century its particular expressive code. So that it can be identified some of the trends on which sits the cinematic phenomenon of our time.

From all the above, it follows that the originality of this research relies, not only in its primary goal of addressing the theoretical study of contemporary western films from a formal point of view, but also in its particular model of analysis of film genre itself proposed in this research. And this precisely because in this paperback we try to determine not only the characteristic themes, iconic and contemporary film storylines of western movies, but also we try to propose a generic analytical model that is able to account both the narrative and representative peculiarities of genre films.

LA ÚLTIMA FRONTERA

**Una aproximación a las formas estéticas,
narrativas y temáticas del western
cinematográfico contemporáneo.**

Por

Ignacio Urigüen Etxeberria

A mi familia

I. Introducción	8
II. Metodología	16
II.1. Objeto de estudio	17
II.2. Objetivos de la investigación	17
II.3. Hipótesis de investigación	17
II.4. Marco teórico	18
II.4.1 Hacia una definición operativa del género cinematográfico	19
II.4.2 La sintaxis y la semántica genéricas redefinidas	22
II.4.3 El western cinematográfico	25
II.4.4 El concepto de frontera en el western cinematográfico	27
II.4.5 El relato de acción y aventuras como modo narrativo del género	30
II.4.6 La ideología del western y sus variaciones históricas	33
II.4.7 Constantes iconográficas del western cinematográfico	42
II.5. Metodología de análisis fílmico empleada	46
II.6. Metodología aplicada	48
II.7. Estado de la cuestión	48
II.8. Selección del material de estudio	51
II.8.1 Fichas técnicas y artísticas	54
II.9. Estructura de la investigación	56
III. Capítulo 1. «Meek's Cutoff»	58
III.1.1. Pioneros y colonos del Oeste en la historia del western	59
III.1.2. Breves apuntes históricos sobre la colonización del Oeste	66
La «Ruta de Oregón»	68
Stephen Meek y los sucesos de 1845	70
III.2. Aspectos narrativos y argumentales	74
III.2.1 Relaciones entre argumento e historia	75
El argumento del relato	76
Segmentos argumentales del relato	79
El eje temático de la frontera en el argumento	80
III.2.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento	84
Dilación y redundancia	86
III.2.3 Otras estrategias narrativas	88
III.2.4 Estructura actancial	89
III.2.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo	92
III.2.6 Temporalidad y espacialidad del argumento	95
III.3 Aspectos iconográficos	97
III.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica	99

III.3.2 Valores lumínicos y cromáticos.....	110
III.3.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos	111
III.3.4 Recursos sonoros	116
II.4 Aspectos temáticos e ideológicos	117

IV. Capítulo 2. «The Claim» 121

IV.1.1 Cazafortunas y buscadores de oro en la historia del western	122
IV.1.2 Apuntes históricos sobre la fiebre del oro de California.....	126
IV.2 Aspectos narrativos y argumentales.....	129
IV.2.1.Relaciones entre argumento e historia	130
El argumento del relato	131
Segmentos argumentales del relato	135
El eje temático de la frontera en el argumento	135
IV.2.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento	138
Dilación y redundancia.....	140
IV.2.3 Otras estrategias narrativas.....	141
IV.2.4 Estructura actancial	142
IV.2.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo	144
IV.2.6 Temporalidad y espacialidad del argumento	146
IV.3 Aspectos iconográficos	149
IV.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica	150
IV.3.2 Valores lumínicos y cromáticos	153
IV.3.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.....	156
IV.3.4 Recursos sonoros	159
IV.4 Aspectos temáticos e ideológicos.....	161

V. Capítulo 3. «Open Range» 166

V.1 La épica asociada al ganado en el western.....	167
V.2 Aspectos narrativos y argumentales.....	175
V.2.1 Relaciones entre argumento e historia	177
El argumento del relato	178
Segmentos argumentales del relato	184
El eje temático de la frontera en el argumento	184
V.2.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento	186
Dilación y redundancia.....	186
V.2.3 Otras estrategias narrativas.....	187
V.2.4 Estructura actancial	188
V.2.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo	190
V.2.6 Temporalidad y espacialidad del argumento	192
V.3 Aspectos iconográficos	194
V.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica	195

V.3.2 Valores lumínicos y cromáticos	203
V.3.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.....	205
V.3.4 Recursos sonoros.....	208
V.4 Aspectos temáticos e ideológicos.....	210

VI. Capítulo 4. «Seraphim Falls» 215

VI.1 Relatos sobre justicia y venganza en la historia del western.....	216
VI.2 Aspectos narrativos y argumentales.....	221
VI.2.1 Relaciones entre argumento e historia	222
El argumento del relato	223
Segmentos argumentales del relato	228
El eje temático de la frontera en el argumento	228
VI.2.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento	231
Dilación y redundancia.....	232
VI.2.3 Otras estrategias narrativas.....	234
VI.2.4 Estructura actancial	235
VI.2.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo	237
VI.2.6 Temporalidad y espacialidad del argumento	239
VI.3 Aspectos iconográficos	241
VI.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica	243
VI.3.2 Valores lumínicos y cromáticos	250
VI.3.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.....	252
VI.3.4 Recursos sonoros.....	258
VI.4 Aspectos temáticos e ideológicos.....	259

VII. Capítulo 5. «Cowboys & Aliens» 265

VII.1 Las guerras indígenas y mexicanas en el western	271
VII.2 Aspectos narrativos y argumentales.....	273
VII.2.1 Relaciones entre argumento e historia	274
El argumento del relato	275
Segmentos argumentales del relato	278
El eje temático de la frontera en el argumento	279
VII.2.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento	281
Dilación y redundancia.....	282
VII.2.3 Otras estrategias narrativas.....	283
VII.2.4 Estructura actancial	284
VII.2.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo	286
VII.2.6 Temporalidad y espacialidad del argumento	287
VII.3 Aspectos iconográficos.....	289
VII.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica	290
VII.3.2 Valores lumínicos y cromáticos	296

VII.3.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.....	299
VII.3.4 Recursos sonoros.....	302
VII.4 Aspectos temáticos e ideológicos.....	303
VIII. Capítulo 6. «The Assassination of Jesse James...».....	307
VIII.1 La fértil figura del fuera de la ley en el western	308
VIII.1.1 Jesse James en la historia del western	311
VIII.1.2 Breves apuntes históricos sobre la figura de Jesse James.....	316
VIII.2 Aspectos narrativos y argumentales.....	324
VIII.2.1 Relaciones entre argumento e historia	325
El argumento del relato	326
Segmentos argumentales del relato	328
El eje temático de la frontera en el argumento	329
VIII.2.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento	337
Dilación y redundancia.....	338
VIII.2.3 Otras estrategias narrativas.....	342
VIII.2.4 Estructura actancial	345
VIII.2.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo	348
VIII.2.6 Temporalidad y espacialidad del argumento	351
VIII.3 Aspectos iconográficos.....	355
VIII.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica	359
VIII.3.2 Valores lumínicos y cromáticos	364
VIII.3.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.....	370
VIII.3.4 Recursos sonoros	373
VIII.4 Aspectos temáticos e ideológicos.....	374
IX. Conclusiones	380
X. Bibliografía	391

«Todo en el western forma parte de un modelo»

John Ford

«- Los tiempos han cambiado Billy.

- Puede que los tiempos lo hayan hecho Pat, pero no yo.»

Pat Garret & Billy the Kid (Sam Peckinpah, 1973)

«Tan improbables como son todos estos hechos, resultan tan probables como aquellos que pueden haber sucedido o como cualesquiera otros que nunca nadie pensó que pudieran ocurrir»

James Joyce, Finnegan's Wake

«Los únicos lugares reales son aquellos que no están en ningún mapa»

Hermann Melville, Moby Dick

I.

INTRODUCCIÓN

Nacido en los años finales del siglo diecinueve como un dispositivo de registro mecánico y proyección figurativa totalmente moderno, el cinematógrafo se consolidó durante el siglo veinte como el sistema artístico predominante de la cultura occidental. Un arte que, con la propuesta de imágenes en movimiento de gran belleza representadas en relatos ficcionales de toda índole, atrapó el deseo y la imaginación de las multitudes modernas de espectadores como ningún otro espectáculo o propuesta artística lo había hecho hasta entonces. Es por ello que parece incuestionablemente acertada la consideración, tantas veces repetida, de que el arte de la escritura con imágenes en movimiento y sonidos fue el verdadero arte del siglo pasado. La referencia artística primordial sobre la que orbitó la cultura occidental durante el siglo veinte, y también el espejo donde habían de mirarse las demás artes.

Sin embargo, transcurrida ya la primera década del siglo veintiuno, la cuestión de la hegemonía del cine frente a otras manifestaciones artísticas y dispositivos de la imagen en movimiento parece ser un asunto del pasado. Para ello basta con observar el complejo y multiforme panorama audiovisual contemporáneo, un entorno caracterizado por la convivencia de múltiples y variadas técnicas de creación y difusión de imágenes como la televisión, las consolas de videojuegos y el hipertextualizado Internet, para constatar el hecho de que el cine ha perdido esa preeminencia sobre el imaginario de los espectadores en favor de muchas de estas nuevas técnicas y sus formas estéticas y narrativas. Una realidad que se manifiesta de manera evidente en el acusado descenso en el número de espectadores cinematográficos que acuden periódicamente a las salas de exhibición, y en el progresivo aumento del consumo de contenidos audiovisuales a través de estos nuevos sistemas y dispositivos.

Asuntos por los que son muchos los autores que se cuestionan la identidad del cine dentro de la dinámica de la cultura contemporánea, y por los que se ha llegado a afirmar la inauguración de un proceso generalizado de mutación de las estructuras del hecho cinematográfico. Transformaciones que afectan por igual a todas las dimensiones del cine, tanto a las industriales –producción, promoción, distribución y exhibición–, como a las más específicamente estéticas o narrativas. Puesto que además de cambiar la manera en que se organiza la industria cinematográfica transnacional, con la entrada en el negocio del cine de sociedades de inversión cuyas fuentes de beneficios son ajenas a la industria del entretenimiento audiovisual y la creación de estrategias multimediáticas de producción, distribución y exhibición, cambian también las formas estéticas y narrativas de las propias películas. Un cambio por el que se incorporan nuevas parcelas de sentido a sus temáticas, se amplían sus fronteras discursivas y, en definitiva, se desreglamentan los modelos sobre los que tradicionalmente se habían venido construyendo los relatos fílmicos.

Todo lo cual nos lleva a pensar que el cine de nuestro tiempo es una configuración que no tiene mucho que ver con lo que fue durante el tiempo pasado de su esplendor. Cuestión que hace que cobre especial relevancia la revisión teórica de muchas de las estructuras sobre las que se configuró su centralidad institucional durante el siglo veinte. Entre las que se sitúan de manera prominente los géneros cinematográficos, instituciones presentes en prácticamente todos los periodos de la

historia del cine, y cuya comprensión ha originado uno de los campos de estudio de mayor fertilidad de la teoría del cine de las últimas décadas.

Investigaciones gracias a las cuales hoy día se asume que los géneros cinematográficos ejercen una función esencial en la economía global del cine al implicar abiertamente a todos los aspectos y agentes de la misma. Ya que parece claro que a través de los géneros cinematográficos se interrelacionan las prácticas significativas de carácter fílmico, los diferentes estamentos de la industria en que se originan dichas prácticas y la inmensa cantidad de seres humanos que conforman la masa de espectadores cinematográficos. Al mismo tiempo que se conciben los géneros como una serie de estructuras funcionales del dispositivo cinematográfico integradas por tres elementos fundamentales: un marco dramático referencial, unas preocupaciones temáticas deducidas de aquel y una continuidad iconográfica entre los filmes que configuran el corpus textual de un género dado. Elementos y asociaciones típicas entre los mismos que, al mantenerse más o menos estables en el devenir histórico, proporcionan al espectador un marco interpretativo de referencias intertextuales que conoce de antemano y que, por tanto, acepta y espera observar al enfrentarse a la película de género.

Sin embargo, a pesar de contar con una cierta estabilidad paradigmática en estos parámetros narrativos e iconográficos que guían las expectativas de los espectadores, es innegable que todos los géneros cinematográficos –y, por tanto, las películas que configuran los mismos– no presentan las mismas formas a lo largo del tiempo. Es más, muy contrariamente se puede afirmar que una de las características propias de los géneros es la de transformar periódicamente sus planteamientos estéticos, narrativos y temáticos para adaptarse a las demandas culturales e ideológicas de los cambiantes valores de las sociedades que los reciben.

Una situación, ésta de la permanente mutabilidad de los códigos narrativos, iconográficos y temáticos de los géneros cinematográficos, que se ve potenciada en la actualidad por el hecho comentado más arriba de la pérdida de la hegemonía del dispositivo cinematográfico, y la consiguiente necesidad del cine de reformular todos los principios y estructuras que le llevaron a consolidarse como el arte del siglo veinte. Puesto que si bien es cierto que todo género ha de transformar en alguna medida parte de sus propuestas, no lo es menos que hasta ahora esos cambios parecían no afectar a la esencia del modelo genérico. O en otras palabras, aunque los géneros variaban algunos de sus parámetros, siempre se mantenía estable una parte importante de los mismos. Aquello que definía su convencionalizada esencia y que era fácilmente reconocible por todos los espectadores. Un asunto que, creemos, bien podría ser matizado a la vista de la compleja y transformada realidad en la que se integra el fenómeno cinematográfico en la actualidad.

II

Por otro lado, este proceso de profundas transformaciones propio del cine de nuestro tiempo que, como hemos introducido más arriba, afecta a los géneros cinematográficos en su conjunto, posee al mismo tiempo notables implicaciones para el objeto de estudio específico de esta investigación: el cine del Oeste. Un género de gran fertilidad estética y notable profundidad simbólica que ha estado presente en la historia del fenómeno cinematográfico desde su periodo de primitivismo formal en las primeras décadas del siglo veinte. Tiempo durante el que adquirió una difusión y una trascendencia universales que le permitieron consolidarse como una de las más prodigiosas creaciones de la cultura popular occidental.

No en vano es innegable que a pesar de que el western, en cuanto código genérico, toma como premisa argumental básica el desarrollo histórico de los Estados Unidos de América durante el siglo diecinueve, contiene algo en su esencia que lo ha convertido en un fenómeno de alcance universal. Asunto que explica gran parte de su éxito comercial, y por el que se ha llegado a considerar a la representación fílmica del Oeste americano como uno de los campos de estudio más apasionantes de nuestro tiempo. Sentido en el que se expresó el historiador francés Georges-Albert Astre, quien señaló en la década de los setenta que *«El western es una de las pasiones contemporáneas más universales. Los innumerables amantes del cine del Oeste en todo el mundo encuentran en él la materialización de una sorprendente mitología, el desarrollo más o menos suntuoso, más o menos esotérico, de un cierto ceremonial: la celebración de una fiesta ritual en la que se consume, en el reencuentro con la libertad de los grandes espacios, una visión irrisoria de las civilizaciones occidentales»*¹

Palabras que, además de señalar la notable relevancia que alcanzó el género durante el siglo veinte, no hacen sino destacar el hecho de que el western cinematográfico propone algo a través de sus relatos que lo hace atravesar las fronteras culturales de la nacionalidad americana que le dio origen, para instalarse de manera rotunda en el imaginario de sociedades y culturas de latitudes y mentalidades muy diversas. Puesto que de cualquier forma en que quiera considerarse al western, bien sea como una mera categoría genérica o bien como un poderoso sistema mitopoyético, éste no es solamente el lugar privilegiado de la memoria colectiva del pueblo norteamericano. Es también, en su esencia, un oscuro poema sobre la corrupción de la naturaleza a causa del avance civilizatorio, y un canto nostálgico por el estadio precivilizado en el que el individuo solamente disponía de su libertad para enfrentarse a las amenazas de un territorio todavía virgen y en extremo hostil.

Un conflicto este del combate primordial entre la organización civilizatoria y el salvajismo –verdadero germen temático del espíritu de la frontera del western–, que le permitió al cine del Oeste articular a través de sus relatos sobre vaqueros solitarios, forajidos desmedidos, opresivos desiertos y praderas infinitas, algunas de las más trascendentales cuestiones de la existencia humana. Aspecto por el que se explica en gran parte el hecho de que a lo largo de su longeva y vasta historia, el western haya contado con la fidelidad y el interés de multitud de espectadores que han acudido

¹ Georges-Albert Astre y Patrick-Albert Hoarau, *El universo del western*, Madrid: Editorial Fundamentos, 1976. p. 11.

ritualmente a él bajo la promesa de obtener un conjunto de relatos cargados de nostalgia por esta lucha de carácter primigenio.

Sin embargo, al igual que sucede con el dispositivo cinematográfico en la actualidad de nuestro siglo veintiuno, algo parece haber cambiado con respecto al género del western durante las últimas décadas del siglo veinte. Ya que a pesar de su prolijidad, de su notable fecundidad estética y simbólica, y del innegable éxito que durante décadas cosechó entre los espectadores de cine de todo el mundo, el género del western parece sobrevivir hoy día en los márgenes institucionales y espectatoriales del hecho cinematográfico. Aparentemente ya no suscita el interés entre los espectadores de la manera en que lo hizo en el pasado, y la cantidad de películas del Oeste que se producen en Hollywood y en otras cinematografías nacionales dista mucho de los niveles cuantitativos de tiempos pasados.

Hechos que han propiciado que desde los años ochenta del siglo veinte numerosos autores hayan tratado de proclamar la inminente o efectiva defunción de la fórmula westerniana. Una muestra de la cual la podemos encontrar en las palabras iniciales con las que comienza la introducción al último volumen colectivo de importancia dedicado al género del western en el siglo veinte, el editado por Buscombe y Pearson, quienes refiriéndose al western señalan: «*Since 1960 the production of Westerns in Hollywood entered a phase of decline from which has never been recovered. Although for some time, by the middle of the decade, it received support from an unexpected source that find some ways to inject new blood into the veins of the moribund genre, actually, it was a short-lived phenomenon and since the early seventies to the present, Hollywood had many problems to produce a handful of westerns each year*».²

Idea que si bien se ha convertido en una constante en la reflexión crítica sobre el western cinematográfico, no ha terminado de demostrar su completa veracidad. Puesto que si bien es cierto que el western ya no tiene la dimensión que un día tuvo, la industria cinematográfica contemporánea sigue produciendo películas del Oeste, y la influencia de su código genérico se percibe también en películas que solamente comparten con el western unos pocos elementos narrativos o iconográficos, y cuya adscripción al género del western resulta más que problemática.

Es más, se puede afirmar que dado el proceso generalizado de profundas transformaciones que afecta al conjunto del fenómeno cinematográfico, es lógicamente plausible sospechar que muchas de las viejas estructuras del código westerniano también se hayan transformado, resemantizado o adaptado a los nuevos tiempos para atraer de nuevo el interés de una masa de espectadores que, como se ha visto, han cambiado de preferencias en el consumo de relatos audiovisuales, de criterios de valoración estética, y de demandas poético-narrativas y de valores ideológicos.

² E. Buscombe y R. E. Pearson (eds.), *Back in the Saddle Again*, Londres, 1998, p. 1.

III

Asuntos todos ellos, tanto el referido al ocaso del cine del Oeste como el de la pervivencia o no de sus elementos primordiales en las manifestaciones contemporáneas del western cinematográfico, que consideramos, por tanto, merecen ser cuestionados, revisados y analizados. Ya que al detener la mirada sobre la actualidad del complejo sistema audiovisual contemporáneo, la realidad de lo observado nos obliga a preguntarnos si no ha sido un poco prematura la insistencia con la que se han pretendido hacer sonar las campanas del entierro del western. De preguntarnos, en definitiva, si en vez de tratar levantar el acta de defunción del cine del Oeste, la actitud analítica pertinente hacia el universo del western no debería ser la de preguntarse si en el mismo siguen estando presente los elementos iconográficos, los modos del relato y los motivos temáticos que consolidaron su innegable éxito pasado. Puesto que parece claro que aún habiendo mermado considerablemente, tanto el western cinematográfico como sus derivaciones e influencias en otros dispositivos audiovisuales contemporáneos de mayor difusión y éxito entre los públicos, siguen estando ciertamente vigentes.

A este respecto, una mirada preliminar de las manifestaciones de la fórmula westerniana contemporáneas corrobora a nuestro entender tal afirmación. Ya que nos permite observar una notable presencia del western tanto en el dominio de los seriales televisivos de ficción –medio del que ya nadie duda que se ha convertido en el sistema hegemónico del entretenimiento audiovisual contemporáneo–, en el que el western ha encontrado un importante foco de éxitos con producciones como la celebrada *Deadwood* (David Milch, 2004) del canal televisivo por cable HBO, el multipremiado serial sobre la construcción del ferrocarril transcontinental norteamericano de la AMC, *Hell on Wheels* (Joe y Tony Gayton, 2011), o la última incursión en el género de Kevin Costner, *Hatfields & McCoys* (2012); como en el de los videojuegos, en el que sobre la base de las estructuras configuradas por el género cinematográfico del western se han desarrollado varias propuestas, algunas de destacado éxito como la saga *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2009). Un videojuego en el que se hace evidente la incorporación de los viejos patrones del género al dominio de la narrativa audiovisual interactiva.

Pervivencia actual en otros medios de las categorías y estructuras del western, por tanto, que también es significativa en el ámbito exclusivo de la producción cinematográfica. Campo en el que las muestras genéricas de western son múltiples y, en algunos casos, de notable repercusión. Sirva a modo de ejemplo la cuantificación de la exhaustiva base de datos referida al cine, Internet Movie Data Base (IMDb), que contabiliza en su catálogo más de cuatrocientos títulos de western entre largometrajes de ficción, documentales y telefilmes, producidos y estrenados en el periodo de tiempo transcurrido entre los años 2000 y 2012. Una cifra para nada desdeñable que, aunque lejos de los índices de producción de westerns del periodo dorado del género, obliga a replantearse cuestiones como las de la actual decadencia, el agotamiento o la obsolescencia del género.

Al mismo tiempo, no se puede obviar tampoco el hecho de que son muchos los cineastas de notoriedad que han recurrido a la fórmula westerniana en los últimos años. Bien sea a través de la creación de películas cuya naturaleza pertenece

específicamente al género del western, o bien con la extrapolación de alguno de sus elementos a otros dominios genéricos o narrativos. Así, a lo largo de esta primera década del siglo veintiuno encontramos a destacados cineastas como los hermanos Coen, Quentin Tarantino o Michael Winterbottom que se han aproximado con algunas de sus películas al género del western, pero también a Walter Hill y a Kevin Costner, cineastas que ya habían trabajado la fórmula del western en las décadas finales del siglo veinte y que vuelven al género de nuevo con la entrada en el nuevo milenio.

Por todo ello parece fuera de toda duda que, al contrario de lo que se ha venido afirmando con insistencia, y a pesar de mostrar ciertos síntomas de decadencia estilística, el género cinematográfico del western no se nos presenta en esta década inicial del siglo veintiuno como un modelo acabado por completo. Restará entonces saber si sus actuales condiciones de posibilidad se basan en la pervivencia, o no, en el interior de sus relatos de los planteamientos formales que dieron forma a los valores prototípicos del género durante el pasado siglo veinte.

Es por ello que consideramos que la cuestión teórica a resolver en la actualidad acerca del género western es la de saber qué ha sido de su estética, de su iconografía, de sus estructuras narrativas, de sus contenidos temáticos y de su densidad simbólica. La de tratar de averiguar, por tanto, en qué medida el western cinematográfico contemporáneo, esto es, el producido durante estos primeros años del siglo veintiuno, participa, o no, de toda la serie de elementos sobre los que se configuró durante el pasado siglo su particular código expresivo. En definitiva, tratar de saber cuáles son las fronteras estéticas, ideológicas y narrativas del territorio del cine del Oeste contemporáneo.

II.

METODOLOGÍA

II.1. Objeto de estudio.

Esta investigación doctoral toma como objeto de estudio el género cinematográfico del western producido en los Estados Unidos de América durante la primera década del siglo XXI. Un objeto de estudio que, dada la gran magnitud de su dimensión, concretamos en una selección de seis películas de éste género producidas bajo nacionalidad norteamericana durante el periodo de tiempo comprendido entre los años 2000 y 2012.

II.2. Objetivos de la investigación.

- Establecer una definición operativa del género cinematográfico del western a partir de la identificación de sus estructuras sintácticas elementales y de los contenidos semánticos fundamentales propuestos en los relatos fílmicos de western.

- Identificar y sistematizar los elementos narrativos, iconográficos y temáticos propios del código genérico del western a lo largo de su historia.

- Determinar la pervivencia o no de las formas narrativas y estéticas tradicionalmente asociadas al género del western en las películas de este género producidas durante la primera década del siglo veintiuno.

- Examinar en qué medida la representación del Oeste americano propuesta por la películas de western contemporáneas se asemeja o se distancia de los modos tradicionalmente empleados por el género del western para su representación cinematográfica.

- Delimitar el marco ideológico propuesto en las películas de western contemporáneas y localizar sus convergencias y divergencias con las distintas propuestas ideológicas del género cinematográfico del western en sus diferentes periodos históricos y estilísticos.

II.3. Hipótesis de investigación.

La existencia de un proceso de transformación de las formas narrativas, estéticas y temáticas fundamentales del género del western manifestado en el abandono de los elementos básicos sobre los que se configuró el código genérico durante el siglo veinte. Elementos que se pueden sintetizar en tres grandes áreas:

1. El relato de acción y aventuras como estructura narrativo-sintáctica de organización de las tramas y los argumentos de los relatos fílmicos de western.
2. Un catálogo iconográfico fuertemente codificado por la recurrencia en el empleo de ciertos elementos icónico-semánticos fílmicos.
3. El concepto teórico del eje de la frontera como principio temático general sobre el que se despliega el conjunto de significados particulares articulados a partir de la combinación de los elementos sintáctico-narrativos y semántico-iconográficos específicos del cine del Oeste.

II.4. Marco teórico.

Al afrontar el estudio del western cinematográfico, ya sea el de alguno de los aspectos de su vasta y desmedida historia o el de sus manifestaciones fílmicas más actuales como es el caso que aquí nos ocupa, se hace necesario antes de nada tomar en consideración las múltiples dimensiones y las diversas posibilidades de aproximación teórica que el mismo permite. Puesto que como se hace evidente, el cine del Oeste se presenta como un campo de estudio susceptible de recibir distintos enfoques y metodologías que pueden abarcar aspectos propios de su dimensión genérica como pueden ser los relativos a la historia de los géneros, a los aspectos económicos implicados en la producción y difusión de las películas de género o a los modos en que los géneros fílmicos son creados y producidos por la industria y recibidos por la masa de espectadores. Pero también cuestiones acerca de la estructura textual de las películas de género, de su estética o de sus planteamientos temáticos e ideológicos.

Pues como se sabe, los géneros cinematográficos son un elemento primordial del hecho cinematográfico cuya implicación para la economía global del cine es notoria tanto para las modalidades de producción y creación de los textos fílmicos como para la recepción y los mecanismos de interpretación narrativa que los mismos activan en sus espectadores. Todo lo cual ha provocado que su comprensión haya desencadenado a lo largo de la historia de la reflexión sobre el hecho cinematográfico diversos tipos de aproximaciones teóricas dirigidos a comprender su esencia y los mecanismos de su funcionamiento.

Al mismo tiempo, es innegable que dada su longevidad, su densidad simbólica y su vigor estético, el cine del Oeste ha consolidado a lo largo de su desmedida historia un campo de estudio específico a su propia naturaleza que trasciende la investigación acerca de los géneros y su funcionamiento, para instalarse en la comprensión específica de las características mitonarrativas del código westerniano y sus manifestaciones fílmicas concretas. Investigaciones que han consolidado una serie de parámetros y categorías que han permitido identificar muchos de los elementos estéticos, narrativos y temáticos propios del fenómeno westerniano.

En el caso concreto de esta investigación partimos de la consideración de dicho objeto de estudio como un género cinematográfico particular que, aún participando en parte de la investigación general sobre los géneros cinematográficos, posee una consideración teórica específica y, por tanto, un aparato teórico propio derivado de la misma. Por todo ello, en el desarrollo del marco teórico de esta investigación doctoral, se presentarán primero las condiciones teóricas generales sobre el concepto de género que nos permitirán establecer una consideración sobre el mismo desde el punto de vista de la creación textual, campo desde el que se concibe esta investigación, y a continuación se desarrollarán los conceptos teóricos específicos del western cinematográfico que servirán de base al posterior análisis estético, narrativo y temático propuesto.

II.4.1 Hacia una definición operativa del género cinematográfico.

Inevitablemente asociada a cuestiones teóricas afines a la filosofía y la teoría literaria, por cuanto que es evidente la relación que mantiene la naturaleza de los géneros cinematográficos con el funcionamiento de las categorías universales del conocimiento humano por un lado, y con la consideración estética de los tipos literarios por el otro, se puede afirmar sin temor a error que la problemática acerca de los géneros cinematográficos se ha consolidado durante las últimas décadas del siglo veinte como una de las cuestiones de mayor interés dentro de la teoría y la historiografía cinematográficas.

Sin embargo, el notable interés académico que ha suscitado esta materia de estudio no ha sido impedimento para que se diriman satisfactoriamente la polisemia, la esquividad y los múltiples equívocos en torno al significado de las categorías genéricas fílmicas. Asuntos que se ponen de relieve en la notoria falta de unanimidad teórica manifestada a la hora de proponer una definición satisfactoria del concepto de género cinematográfico. Puesto que al igual que sucede con otras realidades del fenómeno fílmico, parece que cada investigador encuentra en el género cinematográfico aquello que busca de antemano. Ya sea esto una categoría macrotextual de agrupación de películas, una realidad económico-industrial o una patrón formal que sirva de esquema previo para la creación de películas. De manera que debido a ello se han originado una gran cantidad de definiciones acerca del género cinematográfico que si bien definen con cierta precisión alguna de sus particularidades, no abarcan por completo las múltiples dimensiones teóricas del fenómeno.

Paralelamente, se puede afirmar que gran parte de la complejidad del estudio de los géneros cinematográficos se asienta en la vinculación evidente de los estudios sobre cine a otras disciplinas teóricas –historia, semiolingüística, economía, epistemología o psicología– que han tomado como objeto de estudio el conjunto del hecho cinematográfico o alguno de sus aspectos concretos, como puede ser la dinámica del funcionamiento de los géneros. Situación que motiva, a nuestro entender, el hecho de que no se pueda hablar en sentido estricto de la teoría de los géneros cinematográficos como de un dominio teórico sistemático y autónomo, sino como un conjunto de aproximaciones que, partiendo de presupuestos teóricos y metodologías distintas, han tratado de delimitar el concepto de género cinematográfico y sus distintas implicaciones en la economía global del cine.

Aún así, dentro de esta inercia teórica pluridisciplinar que supone hoy día la reflexión sobre el cine y sus géneros, disponemos de ciertas aproximaciones definitorias al concepto de género cinematográfico que, como se ha señalado más arriba, están condicionadas en gran medida por el enfoque teórico específico del que parten cada una de las mismas. Aportaciones teóricas que, desde nuestro punto de vista, no hacen sino reflejar la fuerte indeterminación del mismo concepto de género cinematográfico.

De este modo, se puede comenzar esta referencia nocional a las posibles definiciones del concepto de género con las propuestas de algunos investigadores como Dudley Andrew o Thomas Schatz, quienes toman su punto de partida teórico

para definir el género a partir de su carácter funcional dentro del sistema artístico e industrial del cine, estableciendo que:

«Los géneros son las categorías abstractas que equilibran a los espectadores con la máquina ideológica, tecnológica, significativa e ideológica del cine»

(Andrew, 1984:110)

«Los géneros son el resultado de las condiciones materiales de la producción de las películas...es la respuesta colectiva del público la que crea los géneros cinematográficos»

(Schatz, 1981:16)

De manera paralela, otros autores como Steve Neale, más vinculados al estudio de los mecanismos textuales y a los procesos de significación articulados en dichas manifestaciones textuales, sitúan la esencia de los géneros en las estructuras específicas compartidas por todas las películas de ese mismo género, estableciendo de ese modo que los géneros se pueden definir como:

«...patrones, formas, estilos o estructuras que trascienden a las propias películas, y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del público»

(Neale, 1980:7)

Una consideración en la que se percibe nítidamente la influencia de los estudios de antropología estructural, cuyo origen se sitúa en la década de los sesenta y que provocó, a su vez, numerosas tentativas de concebir a los géneros cinematográficos como los descendientes contemporáneos de los relatos mitonarrativos del pasado –unas concepciones que tomaron en muchos casos al mismo género del western como manifestación evidente de dicha tendencia–. Situación que a nuestro entender no hace sino confirmar una vez más la naturaleza esquiva y polisémica del concepto de género cinematográfico. Un concepto que es capaz al mismo tiempo de aglutinar varios significados complementarios entre sí. Idea evidenciada en las definiciones propuestas por Jim Kitses y John Caweltti, quienes al definir el género cinematográfico señalan que:

«Rather than an empty vehicle breathed into the filmmaker, the genre is a vital structure through which flow a myriad of themes and concepts»

(Kitses, 2004:10)¹

«Gender can be defined as the structural outline that embodies a scheme or a universal existential myth in the materials of language»

(Caweltti, 1999:30)²

¹ «Más que un vehículo vacío ofrecido al cineasta, el género es una estructura vital por la que fluye una mirada de temas y conceptos» (Trad. del autor).

Definiciones tras las cuales parece claro el hecho de que el género cinematográfico puede ser entendido de varias maneras, no excluyentes entre sí, y determinadas en función de la naturaleza disciplinar de cada una de las investigaciones destinadas al estudio de los géneros. Es por ello que teniendo en cuenta estas aproximaciones, acertadas pero de alguna manera incompletas, en esta investigación partimos de la consideración del género cinematográfico que, desde el punto de vista creativo, lo concibe como aquel concepto que designa la realidad de un conjunto de películas con unos elementos y mecanismos textuales comunes a todas ellas.

Para ello partimos del trabajo del investigador norteamericano Rick Altman (ALTMAN: 2000), quien al referirse al género cinematográfico expresa la idea de que es este un concepto que designa a un conjunto de textos que comparten una estructura o entramado formal determinado, y que cuyo conocimiento o desconocimiento por parte del espectador determina las expectativas y la posición espectral de éste ante la representación narrativa que le ofrece la película genérica concreta.

Por tanto, consideramos que el género cinematográfico no sólo es una mera etiqueta de designación, específica y funcional, dentro de la dinámica del sistema artístico-industrial cinematográfico, sino que lo concebimos como un concepto que designa a un conjunto de películas –o red textual– que poseen en común unas mismas estrategias narrativas, unos mismos paradigmas de contenido y una misma iconografía, y que «...*existen fronteras precisas que separan a unos géneros de otros, que los géneros pueden ser identificados puesto que operan de manera sistemática, y, en definitiva, que se puede observar y estudiar su funcionamiento interno*» (Altman, 2000:24).

Es por ello que emplearemos para esta investigación la metodología teórica de análisis de los géneros cinematográficos propuesta por este autor en algunas de sus investigaciones más reconocidas como: «*A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*» publicado por vez primera en 1984 en la revista *Cinema Journal* número 23; la revisión de dicho artículo, publicado en *Film Genre Reader* en 1986; y la extensión de la metodología de análisis de los géneros propuesta por este autor aplicada a un corpus genérico completo –el género musical– formulada en el texto «*The American Film Musical*» (Altman, 1987). Sin embargo, para ello matizaremos y reformularemos algunas de las categorías propuestas que a nuestro entender están sujetas a ciertas indeterminaciones conceptuales.

² «*El género puede definirse como el esquema estructural que encarna un esquema o mito existencial universal en los materiales del lenguaje*» (Trad. del autor).

II.4.2 La sintaxis y la semántica genéricas redefinidas.

Sirviéndose de una terminología de origen semiolingüístico, y partiendo del análisis de la taxonomía genérica habitual en la historiografía aplicada al fenómeno de los géneros, Rick Altman propone un método dual de análisis de los géneros sustentado en la hipótesis de que la particularidad de cada género se basa en la existencia de ciertos elementos semánticos, y de ciertas estructuras sintácticas de disposición de dichos elementos, compartidas en mayor o menor medida por cada una de las películas de un género concreto.

Altman parte para elaborar esta aproximación al estudio de los géneros, del reconocimiento de que las etiquetas genéricas se suelen unir a categorías cuya existencia se deriva de dos fuentes diversas (Altman, 2000:128). Por un lado, señala que las categorías genéricas suelen concebirse a partir de varios textos que comparten unas mismas piezas de construcción, esto es, que comparten determinados elementos, que él define como semánticos, del tipo de «...temas o tramas en común, escenas clave, tipos de personajes, objetos familiares o planos y sonidos reconocibles» (Altman, 2000:128). Por otro lado, respecto a la segunda fuente señala que la afiliación genérica de textos concretos suele realizarse en base al reconocimiento del hecho de que un grupo de textos organiza esas piezas de un modo similar, lo que él llama aspectos sintácticos compartidos, esto es, «...estructura de la trama, relaciones entre personajes o el montaje de imagen y sonido» (Altman, 2000:128)

La determinación de estas dos tendencias, fundamentales en la práctica de la historiografía tradicionalmente operada sobre los géneros cinematográficos, lleva a Altman a proponer un análisis de los géneros basado en la coordinación de ambos enfoques.

«Only a coordinated syntactic-semantic analysis will allow us to understand the textual specificity of each film genre»³

(Altman, 1987:7)

A nuestro entender, esta tentativa de coordinación de ambos enfoques, aunque eficaz para el análisis de la dinámica textual específica de los géneros cinematográficos, y rigurosa en su tentativa de unificación de las dimensiones teórica e histórica del funcionamiento de los géneros cinematográficos, adolece de una cierta indeterminación conceptual tanto en la definición de la semántica, como en la de la sintaxis genérica. Así, para Altman la semántica genérica haría referencia a una serie de rasgos comunes compartidos por todas las películas de un género concreto, rasgos semánticos que él identifica con aspectos propios de las películas tales como «...actitudes, personajes, planos, objetos, localizaciones, decorados, etc.» (Altman, 2000:296). Por su parte define la sintaxis genérica como las relaciones constitutivas entre posiciones no designadas y variables, concretada a su modo de ver en «las relaciones estructurales que vinculan a los elementos semánticos» (Altman, 2000:296). Para terminar concluyendo que,

³ «Sólo un análisis sintáctico-semántico coordinado nos permitirá entender la especificidad textual de cada género cinematográfico»

«El enfoque semántico, por tanto, se centra en los bloques constructivos del género, mientras que la perspectiva sintáctica privilegia las estructuras en que éstas se disponen»

(Altman, 2000:296)

El problema conceptual que presenta esta metodología radica, bajo nuestro punto de vista, en una evidente indeterminación de la frontera teórica que separa a ambos conceptos. En concreto, aunque Altman sitúe dicho límite en la frontera que separa el plano lingüístico del plano textual (Altman, 2000:303), lo cierto es que no queda claro dónde termina la semántica y dónde comienza la sintaxis textual ordenadora de esos elementos semánticos constitutivos de cada género concreto. O lo que es lo mismo, ¿qué diferencia existe entre una semántica genérica que, según Altman, engloba aspectos como el tema o algunas escenas clave comunes a las películas del mismo género, con una sintaxis definida en base a aspectos de carácter argumental, como es por ejemplo la estructura de la trama?

Por todo ello, partiendo de la metodología de análisis de Altman, pertinente en su posicionamiento teórico por cuanto que se presenta de gran utilidad para la interpretación de textos genéricos concretos y la determinación de su vinculación con agrupaciones genéricas existentes, redefinimos dichos conceptos –semántica y sintaxis– en términos de elementos iconográficos y principios narrativos. De este modo, esos elementos semánticos que según Altman engloban aspectos como los personajes, las localizaciones o los objetos representarían todos los elementos semánticos e iconográficos, y por tanto, audiovisuales, representados en la pantalla cinematográfica –objetos, sonidos, espacios físicos, aspectos sonoros y visuales de los personajes, etc.–, al mismo tiempo que la sintaxis, en su carácter de organización argumental de dichos elementos iconográficos, podría ser considerada como la manera en que el relato cinematográfico dispone de dichos elementos de manera narrativa, determinando, en función de los modos del relato y del tipo tramas y de historias representadas por cada género concreto, las relaciones genéricas específicas establecidas entre dichos elementos.

Consideramos, por tanto, que un enfoque narrativo-iconográfico del estudio de los géneros cinematográficos, no sólo precisa la frontera entre los elementos semántico-iconográficos propios de cada género y las estructuras sintáctico-narrativas en que quedan dispuestos dichos elementos en los textos genéricos concretos, sino que además ofrece la posibilidad de centrar los esfuerzos investigadores en las dos dimensiones fundamentales de los relatos cinematográficos, la representación y la narración.

Aplicado este modelo a nuestro objeto de estudio, esto es, al género del western, resulta fácil identificar una serie de elementos iconográficos propios a su esencia genérica como son las figuras arquetípicas del bandido, el sheriff, la prostituta o el indio, objetos propios como rifles, revólveres o el mismo ferrocarril, e incluso localizaciones específicas como el desierto, la llanura, la escuela o el rancho. Al mismo tiempo que se puede asociar a esta dimensión iconográfica del western, cualidades cinematográficas específicas del género como la tendencia a filmar la acción por medio de determinadas dimensiones escalares del plano o a través de

rápidos movimientos de cámara panorámicos y *travellings*, constantes a lo largo de la historia del género.

Por su parte, la dimensión sintáctico-narrativa del género del western queda perfectamente reflejada en la tendencia a representar las historias a través de un determinado modo narrativo, el del relato de acción y aventuras –que en ocasiones aparece ensamblado junto con el modo narrativo melodramático o el propio del thriller de suspense–, y de determinados tipos de tramas argumentales que vinculan narrativamente los elementos iconográficos propios de cada género. Unos elementos y unas relaciones entre ellos que permiten la articulación de unos contenidos temáticos sustentados en el eje de la frontera. Aquel principio materializado en la serie de oposiciones binarias antinómicas cultura/naturaleza, comunidad/individuo o civilización/barbarie, sobre el que se desarrollan el conjunto de significados articulados en las películas del Oeste y que constituye, a nuestro entender, el otro elemento capital de su esencia genérica.

II.4.3 El western cinematográfico.

Sea cual sea la consideración que se haga sobre el cine del Oeste parece claro que las películas que se agrupan bajo la etiqueta genérica de western componen, más que ninguna otra conjunción convencional del películas, una serie de relatos cinematográficos en los que la variedad se alcanza como consecuencia del ajuste previo de cada uno de esos relatos a un modelo abstracto preexistente. Modelo que ha experimentado a lo largo del siglo veinte un proceso de consolidación irregular que ha enriquecido al género en su conjunto con una amplia cantidad de variaciones formales. Sin embargo, cuando se trata de definir de manera precisa esa totalidad genérica, y su condición de inmutabilidad, surgen ciertos equívocos. Situación, que al igual que sucede con el concepto mismo de género cinematográfico, se manifiesta con evidencia al repasar lo que tradicionalmente se ha venido proponiendo sobre lo qué es el género del western.

Así, varios autores definen el western en función de sus coordenadas cronotópicas, esto es, como un tipo de película localizada geográficamente en el Oeste norteamericano y temporalmente a lo largo del siglo diecinueve (MITRY, 1963:176). Omitiendo de ese modo una parte importante de la historia del género como es el llamado *western de Pensilvania*, que es aquel que acontece en el periodo colonial y que encuentra en «*Drums Along the Mohawk*»(John Ford, 1939) una de sus máximas expresiones.

De otro modo, otros investigadores lo identifican a partir de algunos de sus elementos iconográficos arquetípicos, estableciendo que el western es un tipo de películas definidas por la presencia de ciertos elementos iconográficos particulares como «*el sheriff solitario, el cowboy blando o duro, el indio fiel o traicionero, la mujer fuerte pero tierna*», y en función al énfasis que establecen las películas de western en torno a «*elementos básicos como la tierra, el polvo, el agua y el cuero*» (VERNET, 1976:111-112). Otros autores como André Gluksmann, más interesados en las implicaciones psico-sociológicas del género del western, lo definen como «*una mitología secularizada en la que una sociedad intenta reflejar sus contradicciones bajo forma de recordar sus orígenes históricos*» (GLUKSMANN, 1966:118).

Desde nuestro punto de vista, esta situación se debe al hecho de que dentro del campo de estudios dedicados a la comprensión del cine del Oeste, conviene diferenciar las investigaciones dedicadas a estudiar el género del western como un grupo específico de textos cinematográficos, y las investigaciones que centran sus esfuerzos en la comprensión y delimitación de la mitología histórica propia del Oeste norteamericano. Coordenadas mitonarrativas que son puestas de manifiesto por las propias películas pero también por textos literarios, musicales, periodísticos o pictóricos entre otros, y que suponen, además, una importante matriz de significación cultural para el conjunto de la sociedad norteamericana que trasciende al dominio propiamente cinematográfico.

En el caso de esta investigación, y dado que el objetivo que perseguimos es el de determinar las características formales de las películas de western contemporáneas, nuestro interés se sitúa en la delimitación del western como una agrupación de textos cinematográficos que participan de unas mismas estrategias

narrativas, de unos mismos paradigmas de contenido y de una misma iconografía en común. Es por ello que consideramos al género del western como un conjunto de películas definidas por una iconografía visual y sonora determinada por las condiciones materiales (geográficas, sociológicas, políticas y económicas) de un espacio físico concreto, los Estados Unidos de América, en un periodo de tiempo determinado, el transcurrido desde los instantes inmediatos a la independencia de las colonias norteamericanas hasta al advenimiento total de las sociedades industriales en dichos espacios, esto es, desde finales del siglo XVIII hasta las primeras décadas del siglo XX, y que cuyas características narrativas, referidas tanto a los modos narrativos generales empleados por las películas como a las tramas argumentales específicas representadas por las mismas, están definidas por la denominada dialéctica de la frontera, entendida como el juego de oposiciones temáticas establecidas de modo general por las antinomias cultura/naturaleza, comunidad/individuo y civilización/salvajismo.

Es por ello que en el eje conceptual de esta investigación partimos de la hipótesis de que existe un nexo común a todas las películas de western. Dicho nexo de unión de las películas de western se establece a partir de tres estructuras: una iconografía común, consolidada a lo largo de la historia del género a través de la repetición de unos mismos elementos arquetípicos en las distintas películas de western; la presencia de unos modos del relato y de unas estrategias narrativas repetidas sistemáticamente en las películas del Oeste a lo largo de la historia del género, y unas preocupaciones temáticas recurrentes. Elementos ambos, tanto los iconográficos como los narrativos que se articulan en el western a partir de la dialéctica del eje temático de la frontera (Kitses, 2004, Caweltti, 1999):

“...the western is essentially defined by setting. I refer here not so much to a particular geographic setting like the Rocky Mountains or the Great Plains, but to a symbolic setting representing the frontier between order and chaos, between tradition and newness. It is this setting which generates certain types of crisis which involves certain kinds of characters and call for the intervention of a particular kind of hero”.
(Caweltti, 1999:9)

II.4.4 El concepto de frontera en el western cinematográfico.

Si bien es cierto que el concepto de frontera ha sido empleado durante las últimas décadas del siglo veinte para la comprensión de las peculiaridades temáticas del cine del Oeste, el mismo posee una larga y fecunda tradición teórica que trasciende con creces el dominio específico de los estudios cinematográficos. A este respecto conviene recordar el hecho de que el llamado «*espíritu de la frontera*» ha sido empleado en múltiples estudios de naturaleza historiográfica enfocados hacia la comprensión de ciertos aspectos específicos de la historia política, económica y literaria de los Estados Unidos de América a lo largo de todo el siglo veinte.

En este sentido no se puede obviar que gran parte de la cultura popular y la historia política de los Estados Unidos de América se encuentran profundamente marcadas por la imagen de una frontera geográfica de naturaleza móvil y elástica derivada de la lógica expansionista de los sucesivos gobiernos federales que dirigieron la nación durante más o menos un siglo. Esto es, durante el tiempo que transcurrió desde la compra de la Luisiana francesa en 1812, hasta el año de 1912, fecha de la creación del estado de Arizona, último estado continental en anexionarse a la Unión. Periodo en el que surgieron conceptos clave de la cultura estadounidense como la idea del «*Destino Manifiesto*», la colonización del Oeste continental expresado de manera sintética en el legendario grito del presidente Henry Clay “*Go West*” o la concepción de la misma frontera móvil como una válvula de seguridad –expresión utilizada por el también presidente Andrew Jackson– con la que se buscaba buscar rutas de salida por el Oeste a los excedentes sociales y de la producción comercial de los mercados y las comunidades del Este continental.

En cuanto categoría teórica e interpretativa de las manifestaciones culturales y artísticas de la nación estadounidense, podemos localizar el origen del concepto de la frontera en los trabajos teóricos del historiador norteamericano Frederick Jackson Turner, primer gran investigador de la frontera, quien en un texto canónico, «*The Significance of the Frontier in American History*» (1893), lo empleó por primera vez para referirse a la idiosincrasia de la identidad colectiva norteamericana. En dicho texto, Turner propuso la «*tesis de la frontera*» como el concepto teórico que explicaría la forja de la peculiar identidad nacional estadounidense. Una identidad surgida como resultado de la problemática confluencia de los valores culturales de los civilizados estados del Este y del *wilderness* de los territorios del Oeste⁴.

El mismo Turner señaló que de esta conflictiva relación entre ambos sistemas sociales de valores y organización fue de dónde surgió la moderna nación estadounidense, y que tuvo por espacio de desarrollo una difusa y elástica frontera geográfica en constante cambio, cuya naturaleza era tanto espacial, como simbólica y moral. Mediante su propuesta, Turner vino a señalar que el «*espíritu de la frontera*», en cuanto síntesis teórica del conjunto de valores articulados sobre las ideas de democracia y capitalismo industrial, fue la causa que produjo, durante el siglo diecinueve, el surgimiento de la nueva organización social norteamericana. Una sociedad cuya conducta quedaría a partir de entonces dirigida por los principios

⁴ En dicho texto, Turner define a la frontera como: «*the meeting point between savagery and civilization*». F.J. Turner, (1996:32)

ideológicos y morales asociados a una cultura nacional edificada sobre el fuerte expansionismo industrial, los principios políticos democráticos, el sistema capitalista de organización de la economía y el irresoluble conflicto provocado por la pugna moral entre el espíritu patriótico colectivista y el impulso al individualismo más exagerado consustancial a la necesidad de supervivencia en un territorio hostil. Asuntos todos ellos que, como se aprecia de manera evidente, se encuentran en la médula del western cinematográfico.

Mediado el siglo veinte, el mismo concepto de frontera fue reformulado y aplicado a los estudios literarios por Henry Nash Smith, quien se sirvió de él para definir el motor narrativo de la literatura folklórica norteamericana. En un texto dedicado a los estudios literarios denominado: «*Virgin Land: American West as Symbol and Myth*» (1950), Nash Smith desarrolló el concepto literario de frontera, entendida no cómo un límite de naturaleza física sino como una expresión simbólica que delimita al Oeste americano como un desierto salvaje que gracias a la expansión geográfica de la nación americana se convertirá en un jardín donde desarrollar los estados avanzados civilizatorios de la modernidad histórica según los principios democráticos, capitalistas e industriales antes mencionados (Nash Smith, 1976).

Sin embargo, no es hasta los años finales de la década de los sesenta cuando el concepto de frontera es aplicado por primera vez a la comprensión de los relatos cinematográficos del Oeste. Fue en este caso el investigador del género Jim Kitses, quien en su texto «*Horizons West*» (1969) puso de manifiesto que el concepto de frontera podía ser considerado como el principio temático organizador de las películas de western. En este sentido, Kitses fue el primer investigador en señalar al concepto de la frontera como el eje temático –eje sobre el que se despliegan el catálogo de valores temáticos e ideológicos subyacentes a las películas de western– a partir del cual se desarrollan toda la variedad de tramas y de disposiciones de los elementos iconográficos de las películas del Oeste (Kitses, 2004:9). Sin embargo, aunque Kitses parte del concepto de frontera propuesto por Nash Smith, él lo reformula hasta entenderlo no sólo como un principio teórico sino como una constante estructural temática e ideológica de los relatos cinematográficos de western (Kitses, 2004:11).

Por todo ello, en esta investigación tomamos como principio teórico el concepto de frontera de Kitses (Kitses, 2004), quien, como ya hemos señalado, lo considera el eje temático de organización de los relatos cinematográficos de western, y que funciona a partir de la serie de oposiciones binarias antinómicas recogidas en la dualidad general salvajismo/civilización, que engloba a su vez a las series de oposiciones individuo/comunidad, naturaleza/cultura y Oeste/Este. En palabras del propio Kitses, dicho concepto de frontera se refiere a:

“...the dialectical play off forces embodied in the master binary opposition of the wilderness and civilization”

(Kitses, 2004:13)

Para el desarrollo del análisis temático, iconográfico y narrativo del western cinematográfico contemporáneo que perseguimos en esta investigación, tomamos como referencia teórica el cuadro sistematizado de oposiciones binarias que, a partir del concepto de límite entre salvajismo y civilización (*wilderness/civilization*), propone

Kitses para el análisis temático del western cinematográfico, y que reproducimos a continuación:

THE FRONTIER	
THE WILDERNESS	THE CIVILIZATION
<i>The Individual</i> Freedom Minorities Honour Self-knowledge Integrity Self-interest Solipsism	<i>The Community</i> Restriction Majorities Institutions Illusion Compromise Social responsibility Democracy
<i>Nature</i> Purity Experience Empiricism Pragmatism Brutalisation Savagery	<i>Culture</i> Corruption Knowledge Legalism Idealism Refinement Humanity
<i>The West</i> America The South Geographic frontier Equality Agrarianism Tradition The past	<i>The East</i> Europe The North Consolidate States Class Industrialism Change The future

(KITSES, 2004:9)

II.4.5 El relato de acción y aventuras como modo narrativo fundamental del western cinematográfico.

Otra de las constantes más insistentemente repetida por los estudios teóricos dedicados a la fenomenología genérica ha sido la de realzar la relación de las formas narrativas de los géneros cinematográficos con los relatos de tipo épico de tiempos lejanos. Un sentido en el que se expresa el investigador Jesús González Requena al afirmar que «*el cine clásico de los Estados Unidos, configurado esencialmente sobre los géneros –patrones estilísticos de fuerte convencionalización–, propuso un retorno hacia formas narrativas de índole épica, cuya crisis había proclamado la literatura y el arte europeos del siglo veinte*» (González Requena, 2006:483).

Caracterización épica y, por ello mismo, estilizada y emblemática de sus personajes, que cobra especial intensidad cuando nos referimos al género del western. Ya que como tantas veces se ha repetido, existen un gran número de elementos narrativos de las películas del Oeste que correlacionan a éste género con narraciones épicas como los ciclos de novelas y leyendas caballerescas tardomedievales, con los relatos míticonarrativos de la tradición grecolatina o, incluso, con cierta épica bíblica judeocristiana. Cuerpos literarios de fuerte determinación narrativa que manifiestan todos ellos, a pesar de sus notables diferencias de contenido, la plétora de sentido característica de toda narración de carácter mítico. Puesto que como se sabe, todo relato mítico, al relatar los acontecimientos del tiempo primordial, proporciona modelos a la conducta humana y, por eso mismo, confiere significación y valor a la existencia de las colectividades humanas que los generan y reciben. Asuntos que se pueden observar con nitidez en muchos de los relatos westernianos.

Pero al profundizar un poco más en la relación entre los relatos épicos del pasado y el género del western se nos hace inevitable preguntarnos, ¿cuáles son esos elementos narrativos que conectan al cine del Oeste con los ciclos heroicos de toda la literatura mundial y que lo han hecho erigirse como el último representante de las narraciones de índole épica y mitonarrativa?

A nuestro entender, tal relación se materializa en un cierto tipo de estructura narrativa, el relato de acción y aventuras, caracterizado por la presencia protagónica del héroe –figura prometeica del acto a partir del cual se sustenta el universo cultural–, y sobre el que se organizan cierto tipo de acontecimientos narrativos y cierto tipo de concatenación entre éstos. Puesto que al igual que la aventura, en cuanto estructura narrativa, es el origen de toda narración mítica, como han señalado varios autores, «*el western es la aventura moderna por excelencia que concierne a toda la epopeya humana. Y poco importa que el tratamiento particular que se le dé sea épico, dramático o novelesco*» (Astre, 1976:28).

O como también señaló Ángel Fernández-Santos, «*el cine del Oeste, configurado sobre los patrones narrativos de la aventura épica, es una especie altamente diferenciada del cine de acción*» (Fernández-Santos, 1988:24). Y ello precisamente porque como se sabe, dos rasgos definen de manera general al género del western –y en cierto sentido a toda narración épica–, la representación de la violencia, en cuanto amenaza primera del orden imperante, y de la itinerancia a las

que debe hacer frente el héroe protagónico del relato. Rasgos que, en el cine, encuentran sus mecanismos narrativos esenciales en los modos del relato de la acción y la aventura respectivamente.

De manera que podemos afirmar que en términos narrativos, para esta investigación partimos de la consideración de que la estructura narrativa –o modo general del relato– de la acción/aventura es el motor narrativo primordial sobre el que organizan los relatos fílmicos del Oeste. Puesto que además de ser susceptible de recibir una gran cantidad de significados –y de ser el elemento permanente de todo relato mitológico–, es en la aventura del héroe –colectivo o individual– donde se superponen diversos elementos como el azar, lo desconocido, el peligro, la dificultad, lo extraordinario o la forma capital del itinerario que están presentes de manera recurrente en todos los relatos de western.

Al mismo tiempo que consideramos que, a través de la estructura narrativa de la aventura se plantea en el género del western la relación dialéctica que mantiene el héroe con la sociedad, que es el origen de toda la tragedia clásica y de los conflictos fundamentales del universo westerniano. Puesto que como escribió Ernest Hemingway, «*la función básica de la aventura consiste en responder a la pregunta: ¿de qué es capaz el hombre por sí mismo? ¿Cuál es su libertad?*», y todo elemento narrativo en el género del western está orientado en la misma dirección, a determinar las condiciones de la libertad humana en el espacio-tiempo específico representado en las películas del Oeste.

Por otro lado, una vez establecido el punto de vista narrativo desde el que consideramos a los relatos genéricos de western –el de ser un representante contemporáneo del modo del relato de tipo aventuresco–, para la ejecución del análisis narrativo de los textos de western contemporáneos planteados en esta investigación partimos de la reelaboración que la semiótica narrativa de estirpe greimasiana propone de los procesos narrativos a partir de las estructuras y categorías identificadas por Vladimir Propp en el cuento maravilloso ruso.

En esencia, partimos de la noción de esquema narrativo propuesta por Greimas a partir del análisis del relato de Propp, según el cual el relato es un espacio de significación articulada «*de carácter figurativo que comprende personajes que cumplen acciones, inscrito en coordenadas espacio-temporales y caracterizado por la presentación de una secuencia temporalizada de dichas acciones*» (Greimas A.J., y Courtes, J. 2006:340). Al mismo tiempo que, nos servimos para nuestro análisis de las dos estructuras fundamentales identificadas por Greimas en todo esquema narrativo –la estructura contractual y la estructura polémica de la que se deriva la necesaria circulación de objetos de valor presente en toda narración–, así como de las figuras actanciales de ellas derivadas: Destinador, Destinatario (Héroe o sujeto del relato), Objeto (Bien deseado), Adyuvante y Oponente (Bal, 1987:34).

A este respecto, tomamos la consideración greimasiana de que la estructura contractual viene definida por la relación entre las figuras del *Destinador* y el *Destinatario* según al cual el primero propone un contrato al segundo –el héroe del relato–, que se materializa en la secuencia de diversas pruebas –*calificante, decisiva y glorificante*– que el héroe deberá afrontar a lo largo de su peripecia narrativa. Mientras

que la estructura polémica está caracterizada por los conflictos planteados entre los sujetos del relato que se disputan los objetos de valor puestos en circulación por la narración del relato. Circulación de los objetos de valor que viene determinada por las conductas de dichos sujetos del relato y cuyos polos de referencia serían las funciones de la *carencia* y la *liquidación de la carencia*, definidas por Vladimir Propp en su célebre ensayo dedicado a literatura fantástica tradicional rusa.

II.4.6 La ideología del western y sus variaciones históricas.

Como es sabido, otro de los grandes dominios teóricos asociados al estudio del cine del Oeste es el referido a la de la ideología expresada en los relatos que conforman tal agrupación genérica. Asunto sobre el que se han escrito una gran variedad de aproximaciones, y que puede ser abordada bien desde la condición puramente genérica del cine del Oeste, esto es, a través de la mecánica ideológica que los planteamientos narrativos de este tipo de películas –las de género– proponen a sus espectadores por medio de los mecanismos narrativos empleados en los relatos fílmicos de cualquier género –dinámica que, como han señalado algunos autores, está focalizada en la oposición narrativa de valores culturales y contraculturales (Altman, 2000:215)–; o bien desde el estudio de los valores ideológicos de fondo que vehiculan las preocupaciones temáticas de las películas de western, en cuanto conjunto de prácticas discursivas creadas y difundidas por un determinado medio de comunicación masiva: el cinematógrafo.

Una doble dimensión, ésta del fenómeno ideológico en los géneros cinematográficos y en el western, que está inevitablemente motivada por la certeza, aceptada por todos, de que la cultura de masas de nuestro tiempo es un espacio cultural ecosistémico en el que los medios de comunicación masivos –entre los que adquiere especial notoriedad el cinematógrafo y sus categorías genéricas– conforman por medio del conjunto de prácticas discursivas por ellos difundidas, el contexto simbólico fundamental de las sociedades contemporáneas. Puesto que, como vienen señalando todas las teorías de la comunicación desde los años cincuenta del siglo veinte, los medios de comunicación de masas articulan a través de sus prácticas un marco social que se presenta como espacio cultural de expresión de las identidades colectivas, de los recursos simbólicos, y de los deseos y experiencias de los sujetos sociales, consolidando de ese modo una determinada visión del mundo (ABRIL, 1997:187-230).

Al mismo tiempo, no se puede obviar que los universos simbólicos creados por los medios de comunicación masivos se caracterizan por «*contener unas determinadas temáticas de preocupación colectiva; ciertas metáforas, símbolos y actos rituales que conforman las identidades y proporcionan referencias comunes a las colectividades; y los conocimientos sociales capaces de comunicar la intersubjetividad de la población por los que se comparte la memoria colectiva y se reelaboran los términos simbólicos*» (Abril, 1997:211). Todo lo cual pone de manifiesto las imbricadas relaciones existentes entre estas determinadas visiones del mundo articuladas simbólicamente por las prácticas de los medios de comunicación masiva y las ideologías –entendidas como un conjunto de ideas o creencias compartidas que sirven para justificar los valores e intereses de los grupos sociales dominantes–, que subyacen en los planteamientos de las sociedades que crean, controlan y difunden las actividades de estos medios de comunicación.

En el caso del género del western cinematográfico, la presencia e importancia que la ideología juega en él parece estar fuera de toda duda. A este respecto conviene recordar los múltiples testimonios que, al acercarse al estudio teórico del mismo, han resaltado su poderosa condición de cosmogonía patriótica de los Estados Unidos de América, atravesada por los valores ideológicos propios de las sociedades modernas

industrializadas. Aquellos que, como se ha señalado en el epígrafe dedicado a la delimitación del concepto teórico de la frontera, se refieren a la consolidación de los principios de organización política democrática, el desarrollismo industrial y la planificación capitalista de la economía como marco de referencia de las relaciones comerciales y sociales de los individuos.

Pero también son muchos los autores que, a partir del revisionismo auspiciado por los movimientos teóricos y sociales contraculturales de la década de los años sesenta del siglo veinte, han puesto de manifiesto las dimensiones más oscuras de la ideología representada en las películas de western. Asuntos como los del papel marginal dedicado a los personajes femeninos en las películas del Oeste, el de la ocultación del tremendo genocidio cometido por la nación norteamericana con las comunidades de indios nativos continentales, la expropiación violenta de inmensos territorios a la nación mejicana o la exclusión representacional de ciertas comunidades sociales como la asiática o la afroamericana.

Realidades todas ellas que, al haber sido omitidas o manipuladas en el cine del Oeste durante gran parte de su historia, han propiciado la consideración de que bajo, la aparentemente prístina, naturaleza del western se oculta la representación propagandística de los valores propios de una sociedad profundamente marcada, en lo ideológico, por una cierta xenofobia para con las comunidades no anglosajonas, un cierto sexismo excluyente con la femineidad, y un no disimulado maniqueísmo según el cual el verdadero *self made man* norteamericano, aquel sobre cuyos hombros descansan los principios del «*Destino manifiesto*» y gracias a cuyo esfuerzo emergió la moderna nación estadounidense, sería el representante de todas las bondades y éxitos del mundo civilizado moderno.

Sin embargo, a poco que se profundice en las cualidades temáticas del cine del Oeste y en su historia, encontramos que estas determinadas particularidades ideológicas del western, a partir de las cuales muchos han querido ver la articulación de una poderosa maquinaria propagandística y mistificadora, han sido objeto de constantes renovaciones, cuando no de notables inversiones de sentido, a lo largo de la centuria en que el género ha permanecido activo. Asuntos que provocan, a nuestro entender, la necesidad de matizar ese supuesto carácter propagandístico del género del western, así como la revisión de alguna de las categorías y valores ideológicos sobre los que tradicionalmente se ha venido sustentando dicha afirmación.

En este sentido, no se puede olvidar el hecho de que la historia del western cinematográfico se caracteriza por presentar una renovación constante tanto de sus estructuras superficiales como de sus valores profundos, y por tanto, de la ideología subyacente a ellos. Cambios que han servido para recoger y transmitir las señales de los cambios históricos en curso. Es por ello que incluso películas de western que comparten una misma premisa dramática, pero que han sido producidas en distintos periodos de la historia estadounidense, presentan en muchos casos unos valores temáticos –y, por tanto, una configuración ideológica– netamente diferenciados, cuando no claramente opuestos. A este respecto un breve recorrido por la historia del género nos puede proporcionar cierta luz acerca del fenómeno de múltiples resemantizaciones, inversiones conceptuales y variaciones ideológicas que recorre el

conjunto de las prácticas discursivas filmicas categorizadas bajo el amplio paraguas del western cinematográfico.

Se suele dar por sabido que el cine del Oeste, paralelamente a la cronología del propio cinematógrafo, surgió antes como documento que como ficción. De hecho, el primer filme del Oeste que suele ser considerado de carácter ficcional –no sin cierta controversia como ha señalado el investigador Charles Musser (1990:352)–, *The Great Train Robbery*, procede del año 1903 y no lo hizo un hombre de cine sino un periodista llamado Edwin Straton Porter, que quiso reconstruir en forma de reportaje filmado un suceso real ocurrido unas semanas antes (Fernández Santos, 1988:13). Sin embargo, con anterioridad a esta relativa ficción argumental, dos conocidas compañías productoras del periodo, la Edison y la Biograph, habían realizado entre 1894 y 1903 algo más de sesenta películas documentales sobre el Oeste (Fenín y Everson, 1973:24). Películas en las que se pueden descubrir ya gran parte del aparato iconográfico del western y el conjunto todavía invertebrado de su futura sintaxis narrativa, pero que se manifiestan sin más pretensión que la representación de una realidad histórica todavía viviente. Es por ello que se puede afirmar que en este tiempo, el género estaba todavía libre de cualquier direccionalidad ideológica más allá de la práctica, generalizada en todo el siglo XIX norteamericano, de la conversión simultánea en mito del suceso histórico.

Ya en la siguiente década, la primera del siglo veinte, el western comenzaría su despegue ideológico a través de la representación de un paisaje, el territorio norteamericano, simbólicamente moralizado. Será este el tiempo de una iconografía áurea y de los héroes clásicos primitivos. Personajes que se hacen uno con el paisaje preciosista y que por medio de la representación de ciertos acontecimientos históricos comienzan a desarrollar el espíritu de la epopeya que marcará al género hasta la Segunda Guerra Mundial. Será en esta serie de películas, las protagonizadas por los héroes interpretados por Tom Mix y William Stryker Hart –variantes epigónicas de los héroes de los cantares de gesta tardomedievales–, en las que comenzará a configurarse esa cosmogonía patriótica excesivamente sencilla y maniquea por medio de la que tantas veces se ha tratado de definir al género. En este tiempo el western propondrá a través de sus relatos, de manera directa, la imagen de un Oeste dorado al que llega el héroe como figura angelical para restablecer el equilibrio comunitario representado por los valores del orden, la justicia y el desarrollo propios de la civilización estadounidense (Brunetta, 2011:634). Comenzarán entonces a formarse los primeros principios de la representación ideológica de la frontera.

Entrada ya la década de los veinte, tiempo de desarrollo del cine mudo, el western comenzará a presentar las primeras grandes articulaciones de sus presupuestos básicos, aquellos que configuran su ideología primordial sobre la base del *espíritu de la frontera* y el relato canónico de acción de inspiración épica. Por medio de películas como *The Iron Horse* (John Ford, 1924) y *The Covered Wagon* (James Cruze, 1923), el western alcanzará en este tiempo la plena dimensión épica y, por tanto, la completa exaltación patriótica tantas veces asociada al género. Será este el tiempo de la epopeya colectiva, de la celebración nacionalista, de la exaltación de la comunidad y de la conquista tecnológica y de la máquina como medios para subyugar a la naturaleza salvaje del Oeste. En este último sentido es fácil contemplar la propuesta alegórica de la película de Ford para con el ferrocarril, sus vías y

locomotoras, que se presentan en *The Iron Horse* como los símbolos inconfundibles del progreso que la civilización estadounidense ha de llevar a los inmensos territorios salvajes del Oeste. Valores alegóricos, compartidos por todas las grandes manifestaciones del cine del Oeste del periodo –películas como «*Cimarrón*» (Wesley Ruggles, 1931) o incluso «*The Plainsman*» (Cecile B. DeMille, 1936)– que contribuyeron a consolidar al género del western como una cosmogonía patriótica de ferviente exaltación nacionalista en la que lo ideológico jugaba un papel esencial.

No hay que olvidar por otro lado que, los años treinta del siglo veinte son también el tiempo del fuerte intervencionismo político del *New Deal*, puesto en marcha entre los años 1933 y 1938 para luchar contra los efectos de la Gran Depresión en Estados Unidos por el presidente Franklin Delano Roosevelt. Un intervencionismo político cuyos sueños sociales regeneradores impregnaron la época por medio de ese sociologismo de marca *rooseveltiana* y el importante auge de las asociaciones de moralización pública. Asuntos que tuvieron gran influencia en los contenidos temáticos e ideológicos de las películas del Oeste producidas durante este convulso periodo político de la historia estadounidense.

De esta manera, el eje de encuentro entre estructura social y mito perseguido por la política *rooseveltiana* se puede apreciar de manera nítida en los western del periodo, revelando de ese modo la nueva dimensión ideológica que el cine del Oeste alcanzó en dicho estadio. Puesto que, tal y como han revelado los análisis de las películas del Oeste del periodo (Brunetta, 2011:414), el protagonista westerniano de este tiempo se hizo uno con la visión del hombre americano promovida por los ideólogos del *New Deal*, un personaje articulado como perfecto representante de los valores de eficiencia, coraje, inteligencia y dinamismo requeridos por una situación de emergencia –la grave crisis económica surgida a finales de los años veinte– que debía de ser reconducida a la normalidad y a la legalidad compartida.

Así, se puede afirmar que la filosofía social *rooseveltiana* promovió indirectamente la adaptación del Oeste americano y su incipiente modelo de representación cinematográfico a partir de la ideología de la frontera, al orden sociopolítico del *New Deal*. Por lo que será en este tiempo en el que el salvaje Oeste comenzará a ser representado como una naturaleza potente, enorme y sustancialmente benigna que el *homo* americano debía subyugar, dominar, y aprovechar de modo que fuese capaz de imponer no sólo la idea de civilización sino también la de sociedad. Una idea que, aún habiendo estado presente desde la década anterior en la épica del western, encontró en el sistema ideológico promovido por la Administración de Franklin D. Roosevelt un impulso todavía mayor para su articulación en las películas del Oeste.

Estas ideas –o sueños sociopolíticos *rooseveltianos*– pueden ser apreciadas en películas como la historia del inmigrante suizo que descubre oro en California, «*Sutter's Gold*» (James Cruze, 1936), o la representación fílmica del primer trazado ferroviario intercontinental «*Union Pacific*» (Cecile B. DeMille, 1938). Filmes en los que se percibe bien la renovada idea de un espacio inmenso y virgen, objetivo de un «*Destino Manifiesto*» de la nación, pero enriquecido con las vetas ideológicas de la concepción de la tierra y la nación iniciada y alimentada por el *New Deal*. Se iniciaría de ese modo la relectura y reelaboración del mito de la frontera como puro

espectáculo de exaltación patriótica ajeno a su verdadero origen, y que comenzaría a actuar como cociente de cohesión de un país que intentaba por todos los medios posibles encontrar valores comunes a los que agarrarse.

Aún antes de comenzar la Segunda Guerra Mundial –tiempo en el que el western cinematográfico adquiriría una nueva dimensión ideológica y narrativa–, y una vez que la recuperación de la economía norteamericana se había consolidado gracias a los esfuerzos de la política de Roosevelt, el cine del Oeste acogió una de sus más grandes obras: «*Stagecoach*» (John Ford, 1939). Una película en la que tradicionalmente muchos estudiosos han querido ver los primeros síntomas de madurez del género, y que en lo ideológico representa las primeras manifestaciones del cambio en la política aislacionista del periodo anterior.

Puesto que aún a pesar de la repetida insistencia por la que muchos investigadores han tratado de erigir esta película como el máximo exponente del clasicismo en el western, lo cierto es que es en esta celebrada película de John Ford en donde se comienza a percibir el distanciamiento del western del cliché medieval que había erigido al héroe del Oeste como figura prometeica de idealización caballerescas durante las primeras décadas de su existencia. Al mismo tiempo que se ve en ella el cambio en la representación espacial del territorio fronterizo del western, que pasa del cuadro moralizado con el que retrató el tiempo primigenio de los pioneros al marco ilimitado del descubrimiento trágico que el género acometería en las siguientes décadas. De esta manera, el western cinematográfico, que en lo ideológico había vehiculado a través de la forma épica el relato eufórico nacional, pasaría ahora a abordar por medio de la tragedia el canto amargo de un tiempo necesariamente olvidado.

Esta arritmia ideológica del western cinematográfico, articulada a través de sucesivos giros a lo largo de su historia y manifestada de manera evidente a finales de los años treinta, encontraría en el tiempo de la Segunda Guerra Mundial un inesperado hiato que marcaría definitivamente el devenir posterior del género. Puesto que es a partir de este conflicto bélico cuando el Cine del Oeste se convierte en un lugar de recesión, de fuga y de degradación colectiva para la nación estadounidense. Un espacio en el que, transcurrido ya el tiempo del canto ingenuo de exaltación nacionalista, la sociedad americana tomará conciencia de su propio devenir, del descenso desde los espacios del ser a los de la existencia cotidiana, y en el que la irrupción de la historia y la ideología como vehículos de expresión de las inquietudes contemporáneas tuvieron un efecto devastador sobre los cánones y arquetipos fundacionales, aún a pesar de que los rasgos del mito no fueron borrados de manera completa (Buscombe y Pearson, 1988:182-196).

Una de las grandes temáticas westernianas en la que se percibe nítidamente la transformación ideológica de los planteamientos del western cinematográfico tras la Segunda Guerra Mundial –transformación por la que el género comienza a aparecer como el diván psicoanalítico en el que la sociedad estadounidense empezaba a cuestionarse simbólicamente los ingenuos principios morales sobre los que se había configurado el cine del Oeste durante las primeras décadas–, es la referida a la representación de ciertas comunidades minoritarias como son las de indígenas nativos.

En efecto, no se debe olvidar que en este periodo, tras la profunda toma de conciencia que supuso el conflicto bélico transnacional, el western se hizo portador de varios problemas contemporáneos de la sociedad norteamericana y de nuevos niveles de conciencia y comportamientos más próximos a las minorías sociales y políticas. Un ejemplo de las cuales lo podemos encontrar en la representación del indio. Puesto que es en esta época en la que las distintas tribus de indios americanos dejan de aparecer como el eje antagonista de los relatos para adquirir plena condición actancial, en muchos casos cargados de valores positivos enfrentados a los de los anglosajones, ahora cargados de incertidumbre. Será este, por tanto, el tiempo en el que aparezcan en el seno del western películas como «*Broken Arrow*» (Delmer Daves, 1950), «*Across the Wide Missouri*» (William Wellman, 1951), «*Distant Drums*» (Raoul Walsh, 1951), «*Apache*» (Robert Aldrich, 1954) o el alegato ecologista «*The Last Hunt*» (Richard Brooks, 1956).

Filmes todos ellos en los que la tradicional imagen antagónica del nativo, representativa de la violenta amenaza de lo salvaje, aparece ahora retratada como símbolo positivo de los valores de libertad, itinerancia, integración en lo natural, y como representación actancial de un personaje ajeno a los vicios modernos de la civilización. El viraje ideológico, aquel que terminaría por englobar a todo el género en la década de los setenta, comenzaba así su andadura por los sinuosos márgenes temáticos del western.

La década de los años cincuenta del siglo veinte y la primera mitad de la siguiente, el western cinematográfico acometería un camino del todo novedoso que, como se acaba de señalar, lo llevaría a emplear la fábula ficcional para tratar los problemas sociales, políticos e ideológicos propios de esos años. Un camino cuya influencia se percibiría también en la mutación de ciertas estructuras narrativas arquetípicas del género. Así, el duelo final –prueba glorificante del héroe idealizado de los primeros tiempos del western– dejaría de tener una única función catártica y de demostración del triunfo del bien sobre el mal para convertirse en la manifestación evidente del trágico final de unos personajes de ascendencia mitológica cuyo ocaso se antojaba necesario para el buen orden civilizatorio. Es decir, que mientras en el western clásico el duelo cumplía la función de una solución catártica con vistas a la instauración de un mundo mejor, en este western adulto el duelo es ya la última forma de declaración existencial de un mundo y de unos valores ya anacrónicos en los que sólo el *gunfighter* parece seguir creyendo. Una diferente distribución de las funciones narrativas que significaría para el género una mayor implicación de los mensajes ideológicos y sociales explícitos, unas mayores ambiciones significativas, y la pérdida progresiva de gran parte de la potencia mitopoyética del western cinematográfico.

Será por ello que en este tiempo, el western se convertirá en tragedia a través de la recurrencia en la representación de un personaje ferozmente apegado a sus ideales e incapaz de adaptarse y aceptar los cambios de la realidad que le rodea. Una crisis de los valores tradicionales del género, la de este tiempo, que sobreviene cuando el héroe, quien no pertenece ni al orden de la naturaleza ni al de la civilización, es representado en su llegada a una ciudad en la que deberá establecer el orden pero cuyo desarrollo solamente será posible gracias a la muerte o el repudio del *gunfighter*. A ello se debe que en las películas de western producidas en los años cincuenta y comienzos de los sesenta, comience a mostrarse a un héroe rechazado por la

comunidad a la que llega, un personaje marcado por la soledad, la pérdida de sentido de su identidad y el repudio de su otrora celebrado papel de instaurador del orden. Asuntos todos ellos que encuentran en «*My Darling Clementine*» (John Ford, 1949) el filme precursor que marcaría la evolución ideológica y narrativa del género en los siguientes quince años.

Al mismo tiempo, la dualidad fundamental del «*espíritu de la frontera*» se volvería determinante como eje ideológico y temático del género cinematográfico del western tras la Segunda Guerra Mundial. Puesto que es en este tiempo de madurez del género cuando cobró especial vigor la admiración por la utópica creación de un orden y una civilización, y al mismo tiempo una no menor nostálgica admiración por un mundo salvaje y libre –dotado de su propio orden– que se termina para siempre. Una nostalgia y unos valores invertidos, ajenos hasta entonces de los aspectos básicos del mito westerniano que habían recorrido y penetrado de forma unitaria la multiplicidad formal del Cine del Oeste a lo largo de toda la década de los treinta y hasta la guerra.

Ya que si bien es cierto que existieron ciertas señales de declive del mito del Oeste –en cuanto cosmogonía ideológica de fuerte idealización– respecto de los niveles homogéneos entre los que consiguió mantenerse durante las tres primeras décadas de su existencia, dichas manifestaciones de declive no encontraron verdadera ciudadanía en el western sino hasta después de la Segunda Guerra Mundial. Será entonces, mediada la década de los cuarenta, cuando el western comenzaría a traspasar los límites de su territorio ideológico provocando la discusión interna de los valores y mitos codificados hasta entonces, llegando incluso a intercambiarse los valores semánticos del eje de la frontera y despojando al héroe de sus atributos canónicos.

Transformación definitiva de muchos de los valores del western que encuentran en la llamada *trilogía de la caballería* de John Ford –«*Fort Apache*» (1948), «*She Wore a Yellow Ribbon*» (1949) y «*Rio Grande*» (1950)–, o en «*From Hell to Texas*» (1958) de Henry Hathaway, y en la celebrada película de Howard Hawks, «*Rio Bravo*» (1959), las primeras manifestaciones de la inversión semántica operada sobre el símbolo positivo de la conquista del Oeste y de la afirmación del individuo. Puesto que es en ellas donde ya se pueden observar unos héroes cansados, llenos de achaques e inadaptados a una realidad y una sociedad transformada que no sólo ha dejado de necesitarlos sino que ansía y desea desembarazarse de ellos cuanto antes.

Tema conductor, éste del abandono y repudio por parte de la comunidad del antiguo héroe –*gunslinger* positivamente idealizado–, que se convertirá en recurrencia y motivo orquestador del género en las décadas de los sesenta y setenta, en lo que se ha venido llamando el crepúsculo del género. Y que encuentra en películas como «*Ride the High Country*» (Sam Peckinpah, 1962), «*The Man Who Shot Liberty Valance*» (John Ford, 1962), «*El Dorado*» (Howard Hawks, 1967) y «*True Grit*» (Henry Hathaway, 1969), sus más elevadas manifestaciones formales. Ya que es en ellas donde más nítidamente se manifiesta la ruptura del equilibrio de las relaciones humanas dentro del universo del western. Un equilibrio turbado ya de manera definitiva que dejaría paso en las siguientes décadas a una tipología de westerns en los que la ideología de la frontera serviría exclusivamente como pretexto histórico para preguntarse por la historia actual de los Estados Unidos.

Los años sesenta y setenta serán al mismo tiempo los años en los que la subversión de los cánones formales e ideológicos del género llevarán al western a representar en la pantalla cinematográfica la mala conciencia de la sociedad norteamericana. A representar aquellos aspectos omitidos por la versión ideológicamente idealizada que supuso el western en sus primeras décadas de existencia. Es por ello que el cine del Oeste comenzará ahora a manifestar una violencia y una brutalidad que agreden al espectador como nunca antes había ocurrido, al mismo tiempo que se intenta profundizar, de manera ciertamente psicoanalítica, en las causas que motivan al nuevo héroe desgastado a rebelarse contra la sociedad de manera tan radical. Una muestra de las cuales se pueden observar en el cine de Sam Peckinpah, que presentará el western en estos años profundamente modificado a todos los niveles: formal, narrativa e ideológicamente. Desquiciando todo el sistema de significados, despojando a la narración de toda aura mítica, épica o heroica.

Por otro lado, retomando la corriente iniciada tras la Segunda Guerra Mundial, el western cinematográfico de finales de los años sesenta y los setenta utilizará todas las figuras arquetípicas tradicionales del género para presentar, en el plano ideológico, los nuevos valores revolucionarios de las protestas estudiantiles, del movimiento contracultural *hippie*, de la lucha de los Panteras Negras y de las nuevas formas de protesta nacidas tras la Guerra de Vietnam. Una corriente que tenía su precursor en «*Veracruz*» (Robert Aldrich, 1954), en la que los nada románticos protagonistas abrazaban los ideales de los peones para luchar contra el gobierno de los Estados Unidos, y que encuentra su máxima expresión en un western algo desconocido: «*Tell Them Willie Boy is Here*» (Abraham Polonsky, 1969). Un filme en el que la lucha solitaria del indio contra la ley estadounidense representa conceptualmente la lucha de todas las formas antagónicas al poder y, en particular, celebra y recuerda a las víctimas del macartismo, empezando por el propio director quién al hablar sobre la película diría: «*No es una película sobre los indios, sino sobre mí*» (Brunetta, 2011:544).

El final de la década de los setenta y las últimas dos décadas del siglo veinte representarán para el western, en el plano ideológico, el punto de no retorno respecto de la tradición, a la que se volverá de forma libre y sobre la base de unos valores completamente resemantizados y, en algunos casos, sensiblemente invertidos. El western ya no será, por tanto, el lugar de mitos fundacionales y valores positivos compartidos. Tampoco será aquel fondo transparente del tiempo de sus inicios, ni un oráculo popular del que obtener auspicios e indicaciones interpretativas para el presente inmediato o el futuro. Será un vetusto almacén figurativo mantenido en una especie de «*equilibrio catastrófico*» de presencia cada vez más marginal. Contaminado y vaciado de todo contenido simbólico y, por tanto, ideológico, que aún habiendo perdido todas sus razones y motivos fundacionales, no terminará nunca de renunciar a los patrones narrativos y los arquetipos iconográficos que lo configuraron como mito.

En definitiva se puede afirmar que, desde el punto de vista ideológico, el western surgió, por medio de la configuración de un conjunto de relatos de corte épico y heroico, como vehículo de expresión idealizada de la identidad colectiva estadounidense. Creció durante algunos años cultivando dicho modelo

representacional al margen de cualquier tipo de fidelidad histórica, y favoreciendo la cohesión nacional bajo la mistificación de un pasado supuestamente glorioso ajeno a toda contradicción moral. Ya en la segunda mitad del siglo veinte, dicha concepción del Oeste comenzaría a resquebrajarse y a filtrar vetas ideológicas contradictorias con la misma. En ese tiempo, que aquí hemos tipificado como madurez del género, el western incorporaría notables inversiones en la dimensión temático-ideológica de sus relatos, debido a las cuales las películas de western se convertían progresivamente en una suerte de oscuros espejos deformantes desde los que emergerían y se materializarían en el inconsciente colectivo, a modo de fantasmas, historias poco gloriosas del pasado.

Finalmente, en las décadas finales del siglo veinte, el western cinematográfico se vaciaría de todo contenido simbólico significativo para la conciencia norteamericana, quedando como vestigio ficcional de una ideología, la propia de la nación estadounidense articulada sobre las ideas de democracia, individualismo y capitalismo, y en la que la sociedad de los Estados Unidos no puede encontrar ya a los que un día fueron los compañeros de aventuras y los modelos de comportamiento que articularon la imagen que de ellos mismos escogieron formularse y que guiaron su actividad sociopolítica en el mundo moderno. Restará por saber ahora, cómo ha evolucionado el género del western en términos ideológicos durante esta primera década del siglo veintiuno.

II.4.7 Constantes iconográficas del western cinematográfico.

De entre de todos los elementos que pone en juego el género del western, los más fácilmente reconocibles, y que por tanto, consolidan una de sus estructuras básicas más elementales, son la serie de espacios visuales y sonoros, el catálogo de personajes representados y los recurrentes objetos y animales que configuran su repertorio iconográfico propio. Repertorio que está claramente delimitado por el momento histórico y geográfico que se representa en los relatos cinematográficos de western.

A este catálogo de elementos icónicos pertenecen estereotipos actanciales como el sheriff, el *outlaw* o fuera de la ley, el *gunfighter*, las distintas tribus de indios nativos norteamericanos, la prostituta o el ranchero, espacios físicos como el desierto, las llanuras del *Midwest*, las cumbres rocosas, el poblado levantado en medio de la nada o el *saloon* por donde habitan *rounders* y tahúres de toda condición. Pero también pertenecen a esta categoría iconográfica objetos arquetípicos del Oeste americano como los revólveres de seis balas (*six-gun's*), como el Colt 45 o el Schmidt M1882, el célebre fusil con acción de palanca Winchester 1873, los sombreros de doble ala con cinta, las botellas anónimas de whisky, las caravanas cubiertas de lona blanca (*Schooners*) o los alambres de espinos que progresivamente fueron cercando el inmenso territorio salvaje de los entonces jóvenes Estados Unidos de América. Y también objetos físicos que pueblan ese idealizado paisaje simbólico como el ferrocarril y sus implacables vías de metal, los postes del telégrafo con sus sinuosas líneas de cableado o las rudimentarias diligencias que avanzan impasibles por todos esos espacios del western tirados por caballos americanos como el *Buckskin*. Así hasta alcanzar una enorme diversidad de elementos cuya tipología excede con creces los propósitos de esta investigación.

Sin embargo, creemos que es obligado señalar a este respecto que la representación fílmica de dichos elementos icónicos del western (espacios físicos y sonoros, figuras humanas y animales y objetos de diversa índole) adquiere en el género un valor esencial. Al igual que sucede con otros géneros cinematográficos que poseen una iconografía visual o sonora tan claramente definida, en el western muchos de estos elementos icónicos propios del género adquieren un valor arquetípico, y por tanto simbólico, debido a las sucesivas repeticiones a que se ven sometidos dichos elementos. Esto es, a causa de la presencia repetida en todas las manifestaciones fílmicas del western, los elementos icónicos visuales y sonoros adquieren un valor simbólico que les lleva a trascender su significado signico primario.

Una realidad que puede ser explicada fácilmente gracias a ciertos principios semióticos elementales. Pues como se sabe, en los sistemas signicos de naturaleza icónica el significado primario de dichos signos se obtiene por la referencia del icono con el objeto material al que sustituyen. En palabras de Lotman, «*el signo se halla en relación semántica constante con el objeto al que sustituye*» (LOTMAN, 1979:9), estableciendo de esa manera el significado primario o elemental del signo. De modo que, al ver un ferrocarril representado en el lienzo blanco de la pantalla cinematográfica (icono cinematográfico) el espectador interpreta, por referencia a la esfera de los objetos materiales, la presencia en la diégesis de un tren, y en concreto de ese tren particular. Sin embargo, como se evidencia de manera inmediata, en el

western la imagen visual de un ferrocarril no sólo es la representación de un ferrocarril, universal o particular, sino que adquiere en base a su repetición sistemática –esto es, a su uso– la condición de símbolo. De manera que, como todo el mundo sabe, un tren en un relato cinematográfico de western no sólo es un icono visual evidente, sino que es un arquetipo que representa a un objeto empleado como medio de transporte o locomoción de carácter industrial, que se opone simbólicamente –poniendo de manifiesto la presencia del eje temático de la frontera–, a otros medios de transporte animal tradicionales como pueden ser el caballo o las diligencias.

Una situación, ésta de la conversión de los elementos icónicos del género del western en arquetipos simbólicos del mismo, que se hace extensible a otros muchos elementos más allá de la figura empleada en este caso para su ejemplificación –el ferrocarril–. A ella no escapan personajes como el indio, el sheriff o el *gunfighter*, o espacios físicos como el desierto, la escuela del pueblo o el burdel. Elementos icónicos que tras décadas de empleo recurrente se han cargado de múltiples significaciones y valores simbólicos. Valencias que en muchos momentos de la historia del género se han invertido aprovechando las cualidades simbólicas con las que habían sido recargados previamente.

Por otro lado, conviene advertir que la iconografía cinematográfica, si la entendemos en su sentido de escritura audiovisual, es decir, de escritura con imágenes y sonidos –signos icónicos– en movimiento, debe de hacer referencia también a la condición fundamental del dispositivo artístico cinematográfico que no es otro que la representación en movimiento de los signos icónicos. Es por ello que al hablar de la misma deberemos tener en cuenta los aspectos específicos de la representación cinematográfica que condicionan de manera evidente esta dimensión iconográfica.

Aspectos tales como son los tipos escalares de los planos, la direccionalidad de la toma de vistas, los elementos lumínicos y cromáticos de cada imagen y la cromodinámica del conjunto del relato, el movimiento que se da en el interior de los planos; así como cuestiones referidas al ensamblaje de unas imágenes con otras, esto es, el montaje, o las correspondencias sonoras entre lo visualizado y lo representado por el relato cinematográfico. En definitiva, si pretendemos hablar con rigor de la iconografía específica de cualquier película o de cada género cinematográfico debemos considerar sin ambages la propia especificidad cinematográfica, es decir, la representación visual en movimiento.

Un dominio propio del medio por el que se articulan las películas del Oeste, que podemos denominar de manera amplia como iconografía de la representación cinematográfica, y que parece ser un asunto que escapa a todo intento de sistematización tipológica. Lo cual no ha sido impedimento para que a lo largo de la historia de la reflexión sobre el western cinematográfico hayan existido algunos intentos teóricos por delimitar los recursos cinematográficos empleados tradicionalmente por los relatos de este género. De entre los cuales quizás sea el más célebre el de George-Albert Astre, quien dedicó un epígrafe completo de su estudio canónico sobre el género, «*El universo del western*», a delimitar algunos de ellos (Astre, 1976:84-90).

En dicha aproximación Astre destacaba por encima de todos los elementos del género la naturaleza abierta del espacio filmado por las películas de western. Una consideración que le llevó a establecer que en el western la cámara no se presta a filmar a través de exploraciones parciales del espacio representado. Es por ello que, según afirmó Astre, en el western los planos generales de elevada profundidad de campo o aquellos de escalas visuales amplias (gran plano general, planos generales y plano americano largo), en los que se representan a los personajes y objetos enfrentados al paisaje, se convierten en una constante iconográfica empleada de manera sistemática por todas las manifestaciones concretas del género. También destacaba Astre en ese ensayo la habitual presencia de las amplias panorámicas, de los largos planos horizontales y de los *travellings* verticales y laterales, empleados exclusivamente, según el, para filmar las habituales persecuciones representadas en las películas de western.

Según el mismo autor, también son de especial consideración algunas cualidades del montaje empleado por las películas de western. Entre algunas de ellas la mínima tendencia analítica de fragmentar los grandes espacios fílmicos en diversos planos menores, o la progresiva ralentización del ritmo de montaje a lo largo de la historia del género. Así, Astre señalaba que el vertiginoso ritmo de montaje empleado en las primeras manifestaciones del género, en películas como las de Tom Mix o Fairbanks, se fue reduciendo en su velocidad de corte entre los planos representados según la codificación genérica se fue consolidando en el devenir temporal: *“toda una problemática de la proporción que existe, o que puede existir, entre el hombre y el universo se desarrolla gracias al juego de las verticales y de las horizontales, de las panorámicas, de los picados y contrapicados”* (Astre, 1976:86).

Aunque el trabajo de Astre supuso un denodado esfuerzo por establecer una tipología sólida de la técnica empleada por las películas de western, a nuestro entender semejante categorización presenta algunos defectos centrados principalmente en la consideración del género del western como un dominio cinematográfico ajeno a la historia de la evolución general de las formas cinematográficas. En este sentido, y a modo de ejemplo, podemos señalar los casos del plano detalle o de las ralentizaciones visuales de las imágenes. Recursos fílmicos cuya aparición en la historia de las formas fílmicas westernianas es tardía pero explotadas masivamente durante las últimas décadas.

De hecho, aunque se presenta como evidente el hecho de que el recurso a los planos de escalas amplias es ciertamente recurrente a lo largo de toda la historia del género, no se puede obviar, por ejemplo, que el empleo de los planos detalle destinados a mostrar los efectos físicos del ejercicio de la violencia armada, propia de muchos de los personajes arquetípicos del género, es un recurso técnico que comienza a adquirir cierta recurrencia desde los años finales de la década de los sesenta, y que se vuelve habitual de manera evidente en la actualidad. Tan es así que raro es el western contemporáneo que no filma los efectos causados por las armas de fuego en los cuerpos de los personajes representados por la película. Lo mismo se puede señalar del ritmo de montaje o de los valores cromáticos y lumínicos (más cercanos a los propios del cine contemporáneo que a los de la tradición del western).

En definitiva, consideramos que aunque si bien es cierto que el propio género del western presenta cierta tendencia hacia el empleo de determinados recursos cinematográficos, su categorización tipológica al margen del resto de las manifestaciones fílmicas, sean éstas de género o no, y al margen de cada periodo histórico determinado del propio hecho fílmico, presenta más dificultades que ventajas para el análisis de textos cinematográficos concretos.

II.5. Metodología de análisis fílmico empleada.

En virtud de la particular concepción de los mecanismos textuales de las películas de género que seguimos en esta investigación, concepción que como se ha señalado parte de los presupuestos teóricos elaborados por el investigador Rick Altman, para la ejecución de los análisis específicos de cada una de las películas que conforman el objeto de esta investigación proponemos un método de análisis fílmico escindido en tres grandes áreas. Dimensiones que tal y como se ha especificado unas líneas más arriba se sintetizan en: estructuras sintáctico-narrativas, elementos semántico-iconográficos y valores temático-ideológicos.

Al mismo tiempo, para esta investigación partimos de la idea expresada por Aumont y Marie (1988:25) de que existen múltiples posibilidades de análisis fílmico en función de las distintas dimensiones de la película que se persigan esclarecer a partir del análisis realizado. Análisis que pueden estar focalizados en la dimensión textual de las películas, en su condición narrativa de ser un tipo particular de relatos –y que, por tanto, vehiculan y privilegian una serie de temas y contenidos–, en las actividades que desencadenan en la conciencia del espectador (análisis psicológicos de corte psicoanalítico o cognitivista), o también en la dimensión específicamente icónica de las películas, esto es, el análisis de los planteamientos visuales y sonoros de las películas.

En concreto, en esta investigación hacemos nuestra la definición propuesta por estos autores según la cual, *«el filme es una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un texto (análisis textual) que ancla sus significaciones sobre estructuras narrativas (análisis narratológico), sobre aspectos visuales y sonoros (análisis icónico), y que produce un efecto particular sobre el espectador (análisis psicológico). Al mismo tiempo que esta obra debe de ser igualmente observada en el seno de la historia de las formas y los estilos cinematográficos y su evolución»* (Aumont y Marie, 1988:8). Es por ello que por medio del modelo de análisis fílmico propuesto en esta investigación trataremos de dar cuenta de ciertos elementos objetivables como son el texto cinematográfico concreto y su estructura, su entorno primario de producción y recepción, y la formulación icónica de sus recursos expresivos. Pero también de sus recursos narrativos específicos, así como de su planteamiento enunciativo y los puntos de vista por planteados por el relato.

De este modo, el primer segmento del análisis propuesto que hemos denominado, «Aspectos narrativos», acometerá el análisis de la estructura argumental del relato, de las relaciones entre el argumento y la historia, y de la lógica y las estrategias narrativas del argumento (Dilación, Redundancia, Comunicabilidad, Conocimiento y Autoconciencia). También se analizarán dentro de este apartado aspectos narratológicos como la temporalidad y la espacialidad del argumento, y la focalización narrativa o el punto de vista cognitivo. Para todos estos aspectos, seguiremos el modelo de análisis de inspiración neoformalista y corte cognitivista propuesto por el investigador David Bordwell en su texto *«La narración en el cine de ficción»* (1996).

Al mismo tiempo, dadas las características narrativas del cine del Oeste, que hemos definido más arriba como una variante altamente sofisticada del relato de

acción y aventuras de estirpe épica, en este apartado también se abordará el análisis actancial de la estructura del relato en base a los presupuestos de la semiótica narrativa. Para ello seguiremos el modelo de análisis de las funciones narrativas y las instancias actanciales del relato iniciado por Vladimir Propp en su célebre texto *«Morfología del cuento»* (1998) y desarrollado posteriormente por la semiótica greimasiana y sintetizado en *«Semiótica: Diccionario razonado de la teoría del lenguaje»* (1982), y por los trabajos académicos de Mieke Bal como *«Teoría de la narrativa»* (1985).

En el segundo apartado del análisis propuesto, que hemos denominado «Elementos iconográficos», acometeremos el análisis de los elementos cinematográficos específicamente icónicos. Elementos tales como las dominancias escalares de los planos y su tipología, las relaciones entre los tipos de planos y el montaje de dichos planos en continuidad, los aspectos lumínicos y cromáticos de las imágenes, la apariencia visual de personajes, objetos y espacios representados en la pantalla, y por último, los recursos sonoros empleados en la película analizada. En este sentido se puede considerar que este apartado del análisis se centrará en los parámetros visuales y sonoros presentados por la película sometida a análisis y relativamente independizados de su función narrativa.

Respecto a este último apartado icónico conviene recordar que, además de no existir en absoluto un método de análisis visual universal, *«es casi imposible analizar un relato fílmico sin hacer intervenir consideraciones sobre el aspecto visual de ese relato y viceversa»* (Aumont y Marie, 1998:166). Y que al mismo tiempo, ni siquiera el más puramente estructural de los análisis puede evitar tener en cuenta las manifestaciones visibles de las estructuras narrativas. Puesto que como señalan estos mismos autores, *«se puede (y se debe) convertir en actanciales los rostros, los vestidos y las posturas de los actores, pero también la iluminación, los ángulos de filmación e incluso los decorados y la propia puesta en escena»* (Aumont y Marie, 1998:167). Todo lo cual manifiesta una vez más las cuestiones de la narratividad en el cine y de la imposibilidad de abordar el análisis de la banda de imagen y sonido al margen de las estructuras narrativas que las implican. Sin embargo, dado el elevado grado de codificación icónica que a lo largo de la historia han alcanzado los elementos iconográficos propios del género del western, y de la particular condición de los relatos cinematográficos –que cuentan con una evidente doble dimensión narrativa y representativa–, en esta investigación hemos escindido el análisis narrativo y el específicamente icónico en los dos apartados descritos anteriormente con el objetivo de facilitar el análisis pormenorizado de cada una de las películas del objeto de estudio.

Por último, hemos reservado el último de los tres apartados dedicados al análisis al estudio de las dimensiones temáticas y las variaciones ideológicas de las películas sometidas a análisis. Para ello se estudiarán los contenidos temáticos de cada una de las películas en función del cuadro de oposiciones binarias referidas al *«espíritu de la frontera»* sintetizado por Jim Kitses, y que hemos referido dentro del marco teórico de esta investigación. A su vez, para determinar las variaciones de éstas con respecto al corpus genérico del western, y las implicaciones ideológicas que las mismas proponen, se procederá al análisis comparativo con la historia de las formas y los estilos propios del western cinematográfico.

II.6. Metodología aplicada.

La metodología aplicada a este estudio es de carácter lógico, actuando por deducción incompleta el análisis y la posterior síntesis del conocimiento obtenido por la vía analítica. La elección de este método viene motivada por el hecho de que nuestro objeto de estudio posee una excesiva dimensión cuantitativa cuyo análisis y numeración no puede ser abordado en el ámbito de una investigación doctoral como ésta. Es por ello que nos hemos visto obligados a recurrir a una muestra representativa del mismo que nos permita obtener conclusiones generales a partir de la comprobación o falsación de la hipótesis planteada sobre el objeto de estudio.

II.7. Estado de la cuestión.

Aunque en la actualidad la investigación sobre el cine del Oeste cuenta con gran variedad de estudios que han contribuido a ennoblecerlo y legitimarlo desde el punto de vista de la autoría, la expresión y la ideología, es un hecho ineludible que el western tardó mucho tiempo en llamar la atención de la crítica y la historiografía internacional. De hecho no fue hasta la segunda mitad del siglo veinte cuando comenzaron a sucederse los primeros estudios de importancia sobre el género. Contribuciones teóricas que, a excepción del extraordinario ensayo de Robert Warshow «*Movie Chronicle: The Western*» –publicado por primera vez en 1954 en el número de marzo de la revista *Partisan Review*–, llegaron durante estos años cincuenta de la mano de expertos y críticos europeos como Jean-Louis Rieupeyrou⁵, André Bazin⁶ o Antonio Chiatton⁷. Una tendencia que comenzó a disiparse en la siguiente década en la que comenzaron a aparecer importantes investigaciones sobre el cine del Oeste desde los Estados Unidos de América. Entre algunas de estas, que hoy día son consideradas canónicas, conviene recordar las publicadas por Jim Kitses⁸, de inspiración narratológica, la extraordinaria monografía de John Tusk⁹, la aportación estructuralista de Will Wright¹⁰, la sociopsicoanalítica de John G. Cawelti¹¹, la interpretación del género de corte psicológica de Kenneth J. Munden¹² o la aportación socioantropológica de Jenni Calder¹³.

Más cerca de nuestro tiempo, ya en las últimas décadas del siglo veinte y los primeros años del veintiuno, el estudio del western cinematográfico se ha centrado principalmente en varias líneas de investigación focalizadas en los modos de representación de categorías culturales como la raza, el género y los valores ideológicos dentro del género del western. También son numerosas las investigaciones relativas al estudio de las reconstrucciones históricas puestas de manifiesto en las películas de western. Por el contrario, consideramos que son escasas

⁵ J.L. Rieupeyrou, «*La grande aventure du western*», Paris, 1964.

⁶ J.L. Rieupeyrou y A. Bazin, «*Le western*». Paris 1953.

⁷ A. Chiatton, «*Il film western*», Milán, 1949.

⁸ J. Kitses, «*Horizons West*», Londres, 1979.

⁹ J. Tusk, «*The Filming of the West*», Nueva York, 1976.

¹⁰ W. Wright, «*Sixguns & Society: A Structural Study of the Westerns*», Berkeley, 1975.

¹¹ J.G. Cawelti, «*The Six-Gun Mystique*», Bowling Green, 1971.

¹² K.J. Munden, «*A Contribution to the Psychological Understanding of the Cowboy and His Myth*», American Imago XV, 2 (1958).

¹³ J. Calder, «*There Must be a Lone Ranger*», Nueva York, 1974.

las investigaciones orientadas a determinar la evolución de los aspectos formales de las películas de western contemporáneas.

Desde la perspectiva teórica de los *cultural studies*, de notable fecundidad y amplia difusión internacional, los esfuerzos teóricos han ido encaminados a la determinación de las características de la representación de los modelos de masculinidad y feminidad representados en la pantalla cinematográfica por las películas de western. En este ámbito se ha realizado un profundo ejercicio de revisitación teórica que ha abarcado tanto el conjunto del género desde sus orígenes como alguna de las películas de western contemporáneas. Dentro de estas aportaciones teóricas merecen ser destacadas los trabajos sobre el western de Jane Tompkins, *“West of Everything”* (New York, Oxford, 1993), de Scott Emert, *“Loaded Fictions: Social Critique in the 20th Century Westerns”* (University of Idaho Press, 1996) o la investigación de Norris Yates, *“Gender and Genre: An Introduction to Westerns”* (University of New Mexico press, 1995).

Otro campo de importancia para el estudio del western contemporáneo es el referido a las investigaciones que toman como punto de origen la determinación de la ideología expresada a través de las películas de western. Aunque este campo gozó de una indudable salud a raíz de los estudios teóricos promovidos por las investigaciones aplicadas a las ideologías dominantes de las industrias culturales elaboradas por Louis Althusser y otros autores de corte marxista en las décadas de los sesenta y setenta del siglo veinte, lo cierto es que no se consolidaron en los Estados Unidos hasta la década de los ochenta. En ese contexto teórico es donde podemos situar las premisas de investigaciones como la de Peter French, *«A Cowboy Metaphysics: Ethics and Death in Westerns»* (Rowman and Littlefield, 1997), el análisis de las estructuras ideológicas subyacentes a las películas de western del periodo 1950-1970 realizado por Michael Coyne, *«The Crowded Prairie: American National Identity in the Hollywood Western»* (Tauris, 1997) o el trabajo sobre los modelos ideológicos representados por algunos personajes arquetípicos del género elaborado por William Everson y titulado: *“The Hollywood Western. 90 years of Cowboys and Indians, Train Robbers, Sheriffs and Gunslingers, and Assorted Heroes and Desperadoes”* (Citadel, 1992).

Probablemente el campo de estudio relativo al western que más ha acaparado la atención de los investigadores contemporáneos es el destinado a dirimir las relaciones entre la historia de los Estados Unidos de América y su representación cinematográfica en las películas de western. Asunto que en muchos casos se ha unido a la, anteriormente descrita, corriente teórica enfocada al estudio de los valores ideológicos del género. En este campo se han producido numerosas investigaciones que han tratado de mostrar el modo en que la historia «real» de la nación norteamericana ha sido representada tradicionalmente por las manifestaciones genéricas. Dentro de todas éstas cabe destacar la trilogía historiográfica de índole socio-cultural elaborada por Richard Slotkin, compuesta por los libros: *“Regeneration Through Violence: the Mythology of the American Frontier, 1600-1860”* (Wesleyan University Press, 1973), *“The Fatal Environment: the Myth of the Frontier in the Age of Industrialization, 1800-1890”*, (Atheneum, 1985) y *“Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-century America”* (Atheneum, 1992), en la que el autor centra sus esfuerzos en la comprensión de la mitología de la frontera en las expresiones artísticas de la cultura popular del siglo veinte, dedicando, como no podía ser de otra

manera, especial interés a las representaciones cinematográficas. En este texto comúnmente citado en casi todas las investigaciones actuales sobre el western, Slotkin pone de manifiesto alguna de las ideas clave empleadas para la interpretación del western cinematográfico contemporáneo como el fenómeno de «desterritorialización» del género, la ambigüedad moral de los personajes protagonistas o la definición de las peculiaridades temáticas de algunos subgéneros del western como el cine navajo o los *oaters*.

También enfocados hacia la historia, pero en el ámbito de la historia de las formas cinematográficas, se han producido otros intentos teóricos de sistematizar la historia del western cinematográfico. De entre todos ellos destacamos el más riguroso y exhaustivo que es el elaborado por el British Film Institute bajo la coordinación de Edward Buscombe. Titulado, *“The BFI Companion to the Western”* (Londres, 1988), este texto propone una amplia tipología histórica del género del western, en la que se localizan y delimitan los distintos periodos históricos del género así como alguna de sus peculiaridades formales.

Cabe señalar también que dentro de nuestras fronteras, desde los años ochenta, se han emprendido algunas tentativas teóricas sobre el western cinematográfico. Entre todas ellas cabe destacar los trabajos de origen crítico de Ángel Fernández Santos, *“Más allá del Oeste”* (Ediciones El País, 1988) y de Quim Casas, *“El Western. El género americano”* (Paidós Studio, 1994). También son notables los trabajos monográficos publicados por las revistas Contracampo (número 23, verano de 1984) y en Dirigido por... (núms. 71, marzo de 1980; 72, abril de 1980; 74, junio-julio de 1980; 75, agosto-septiembre de 1980 y 76, octubre de 1980).

De todo lo anterior se desprende que la originalidad de la presente investigación reside, no sólo en su objetivo primordial de afrontar el estudio teórico de las películas de western contemporáneas desde un punto de vista formal, un campo que, como se ha visto, se encuentra huérfano de aproximaciones de envergadura, sino también en el enfoque particular que sobre el estudio del género cinematográfico proponemos en esta investigación. Y ello precisamente puesto que en este texto se pretende determinar no sólo las características temáticas, icónicas y argumentales del western cinematográfico contemporáneo, sino también proponer un modelo de análisis genérico solvente y completo que sea capaz de dar cuenta de las peculiaridades narrativas de las películas de género. Un modelo analítico que, partiendo de la metodología de análisis genérica planteada por Rick Altman, propone la ejecución de un análisis narrativo-iconográfico sobre el género cinematográfico novedoso tanto en sus presupuestos teóricos como en su definición.

II.8. Selección del material de estudio.

Tal y como se ha señalado con anterioridad, afrontar el estudio del conjunto de las películas de western contemporáneas, sea cual sea el margen temporal que se quiera englobar bajo el término de contemporaneidad, supone una empresa de excesiva dificultad, motivada en gran parte por la ingente cantidad de películas del Oeste que bajo el paraguas genérico del western se pueden consignar. En el caso concreto de esta investigación, dado que entendemos por contemporaneidad el periodo de tiempo comprendido entre los años 2000 y 2012, la muestra total de películas de western que son susceptibles de formar parte de este estudio se eleva a más de cuatrocientos títulos entre largometrajes de ficción, películas documentales, telefilmes y otras manifestaciones fílmicas de western producidas bajo nacionalidades distintas a la estadounidense.¹⁴

Sin embargo, dadas las limitaciones inherentes a toda investigación doctoral, tanto las referidas a las capacidades intelectuales del investigador como a las que se deben a los límites espaciales de la propia investigación, nos vemos obligados a seleccionar de entre todas estas películas de western una muestra representativa del estado actual del género del western. Una muestra cuya selección responde a criterios como los de la notoriedad de los cineastas bajo cuya dirección se han realizado las películas, el de la difusión internacional de las propias películas, el de su éxito crítico o comercial o el de las propias cualidades narrativas, temáticas e iconográficas de estas películas para con la historia del western cinematográfico.

En concreto, para esta investigación concretamos la muestra sobre la que desarrollaremos el análisis en seis películas de western producidas bajo nacionalidad estadounidense –y en un caso concreto bajo dicha nacionalidad compartida con otras en régimen de coproducción internacional–, en el periodo de tiempo antes mencionado. Una muestra en la que además de aparecer películas dirigidas por alguno de los cineastas de mayor relevancia de nuestro tiempo, se pueden identificar las seis primeras categorías de filmes del Oeste tipificadas por John Tuská en su célebre ensayo «*The American West in Film*», en el que se trata de sistematizar las múltiples posibilidades argumentales del género del western en las siguientes categorías:

- The Pioneer Achievement Story
- Picaresque Wanderers and Gold Searchers
- The Ranch and Cattle Story Westerns
- The Justice and Revenge Stories
- The Indian and Mexican Wars Plot
- The Outlaw Story

(Tuska, 1985:23)¹⁵

De esta manera, como muestra de la primera categoría identificada por Tuska, aquella que hace referencia a los westerns cuyo eje argumental está focalizado en las

¹⁴ Cantidad referida a partir de la catalogación de la base de datos on-line, Internet Movie Data Base (www.imdb.com) consultada por última vez el 1 de enero de 2013.

¹⁵ En «*The American West in Film*», John Tuská, 1985, página 23.

historias de los pioneros y colonos que a lo largo del siglo diecinueve atravesaron la cambiante frontera de los Estados Unidos, asentándose en territorios inhóspitos y levantando nuevos poblados, incluimos en nuestra investigación la película «*Meek's Cutoff*». Un filme de producción independiente, dirigida por Kelly Reichardt y estrenada en España en el año 2010 dentro del Festival Internacional de Cine de Gijón –en el que salió ganadora del premio FIPRESCI al mejor director–, que se centra dramáticamente en el viaje de un grupo de colonos a través del territorio de Oregón, y en el encuentro de estos con lo salvaje encarnado en la figura del indio Meek que da título a la película.

En referencia a la segunda agrupación identificada por Tuska, la de las películas de western dedicadas a la representación de las historias sobre personajes errantes, cazafortunas de toda condición y buscadores de oro, incluimos en nuestra investigación otras una película cuya premisa dramática versa sobre la búsqueda de oro, materia narrativa recurrente en toda la historia del género, y que ha dado lugar a grandes cumbres del Cine del Oeste..

La película que hemos seleccionado para esta segunda categoría es «*El perdón*», dirigida por Michael Winterbottom y estrenada en el año 2000. Una película de estirpe revisionista coproducida por compañías británicas y estadounidenses, y que propone una visión más realista y melodramática del Oeste americano. Centrada en la llamada «fiebre del oro» de California del año 1867, consideramos que «*El perdón*» es una buena muestra de los heterogéneos caminos del cine del Oeste de nuestro tiempo ya que en la misma aparecen representados muchos de los valores prototípicos del género asociados a este tipo de trama pero filtrados a través de una estética fílmica claramente contemporánea, que debe más a las anteriores propuestas fílmicas formales de las películas de este cineasta que a la propia historia formal del género del Oeste.

Respecto a la tercera categoría propuesta por este autor, la de las películas de western cuyo argumento toman como premisa los conflictos dramáticos desarrollados a partir del traslado de ganado por el extenso territorio estadounidense y las conflictivas relaciones entre ganaderos y agricultores por ello suscitado, tomamos para nuestra investigación la película dirigida por Kevin Costner, «*Open Range*», estrenada en el año 2003. Creemos que la pertinencia de incluir esta película en la muestra de esta investigación es evidente no sólo por su propuesta argumental y su manifiesta condición genérica, sino que también por cuanto que está dirigida por uno de los cineastas más activos en las últimas décadas dentro el dominio genérico del western y cuya película «*Dancing with Wolves*» fue la primera película del Oeste que obtuvo los premios Óscar de la Academia a la mejor película y al mejor director en la ceremonia del año 1991.

Otra de las grandes cuestiones argumentales tratadas por el western cinematográfico, y que Tuska categoriza bajo el título de «*Justice and Revenge Stories*», es la referida a las películas del Oeste que centran sus propuestas dramáticas en la representación de asuntos como la venganza y el, siempre recurrente en el género, tema del desagravio de una injusticia cometida sobre el héroe del relato o sobre alguno de sus personajes. En referencia a esta materia argumental, que como es sabido posee una larga y fecunda tradición dentro del género del western, hemos

decidido incluir la película estrenada en España bajo el título, «*Enfrentados*», dirigida por David Von Ancken y estrenada en 2007. Un western de planteamientos narrativos clásicos pero que presenta a lo largo de su desarrollo notables variaciones estilísticas con respecto a los parámetros genéricos tradicionalmente empleados.

Sobre la categoría de películas del Oeste en las que se representan las historias de los numerosos conflictos bélicos acontecidos entre la nación estadounidense con los distintos pueblos de indios nativos norteamericanos –lo que se conocen como las *Guerras Indias*– o bien con la nación mejicana, para esta investigación hemos escogido el filme «*Cowboys y alienígenas*». Una película que partiendo del conflicto bélico entre anglosajones e indios, deriva en una suerte de hibridación genérica –ya desde el título mismo se evidencia la presencia de ciertos elementos propios del género fantástico–, cuya novedad para el género del western consideramos que enriquecerá la investigación por cuanto que nos permitirá observar las múltiples posibilidades semánticas y narrativas que, debido a la tendencia posmoderna a la abigarrada mezcla de materiales diversos, ha adquirido el género en esta primera década del siglo veintiuno.

La representación fílmica de la figura del *Outlaw* –el individuo violento situado fuera de la ley y la sociedad–, asunto de capital importancia para el género del western tanto por su dimensión temática como por la profusión con la que ha sido tratado por las películas del Oeste, está representada en esta investigación a través de la película: «*El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford*», en la que se propone una revisión crítica de carácter realista de la figura de uno de los grandes bandidos de la historia de los Estados Unidos, el constantemente presente en el western cinematográfico Jesse James.

II.8.1 Fichas técnicas y artísticas.

- **El perdón**

Año: 2000. **Nacionalidad:** USA-UK. **Título original:** *The Claim*. **Producción:** Kingdom Films, Kingdom Come Productions y Miramax Film Corp. **Dirección:** Michael Winterbottom. **Guión:** Frank Cottrell Boyce, sobre la novela «*The Mayor of Casterbridge*» escrita por Thomas Hardy. **Fotografía:** Alwin H. Kuchler. **Montaje:** Trevor Waite. **Dirección artística:** Ken Rempel. **Música:** Michael Nyman. **Duración:** 120 minutos. **Intérpretes:** Peter Mullan (Daniel Dillon), Mila Jovovich (Lucia), Wes Bentley (Donald Dalglish), Nastassja Kinski (Elena Burn), Sarah Polley (Hope Burn), Shirley Henderson (Annie) y Sean McGinley (Mr. Sweetley).

- **Open Range**

Año: 2003. **Nacionalidad:** USA. **Título original:** *Open Range*. **Producción:** Touchstone Pictures, Cobalt Media Group, Beacon Pictures y Tig Productions. **Dirección:** Kevin Costner. **Guión:** Craig Storper a partir de la novela «*The Open Range Men*» escrita por Luran Paine. **Fotografía:** James Muro. **Montaje:** Michael J. Duthie y Miklos Wright. **Dirección artística:** Gary Myers. **Música:** Michael Kamen. **Duración:** 139 minutos. **Intérpretes:** Robert Duvall (Boss Spearman), Kevin Costner (Charlie Waite), Annette Bening (Sue Barlow), Michael Gambon (Denton Baxter), Michael Jeter (Percy), Diego Luna (Button), James Russo (Sheriff Poole), Abraham Benrubi (Mose), Dean McDermott (Doc Barlow) y Kim Coates (Butler).

- **Enfrentados**

Año: 2006. **Nacionalidad:** USA. **Título original:** *Seraphim Falls*. **Producción:** Icon Entertainment International y Sony Pictures. **Dirección:** David Von Ancken. **Guión:** David Von Ancken y Abby Everett Jaques. **Fotografía:** John Toll. **Montaje:** Conrad Buff. **Dirección artística:** Guy Barnes. **Música:** Harry Gregson-Williams. **Duración:** 115 minutos. **Intérpretes:** Liam Nesson (Carver), Pierce Brosnan (Gideon), Michael Wincott (Hayes), Anjelica Houston (Madame Louise), Xander Berkeley (Railroad Foreman), Ed Lauter (Parsons) y Tom Noonan (Minister Abraham).

- **El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford**

Año: 2008. **Nacionalidad:** USA. **Título original:** *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*. **Producción:** Warner Bros. Pictures, Plan B Productions, Jesse Films Inc, Alberta Film Entertainment, Scott Free Productions. **Dirección:** Andrew Dominik. **Guión:** Andrew Dominik. **Fotografía:** Roger Deakins. **Montaje:** Curtiss Clayton y Dylan Tichenor. **Dirección artística:** Troy Sizemore. **Música:** Nick Cave y Warren Ellis. **Duración:** 160 minutos. **Intérpretes:** Brad Pitt (Jesse James), Sam Shepard (Frank James), Casey Affleck (Roberts Ford), Sam Rockwell (Charley Ford), Garret Dillahunt (Ed Miller), Paul Schneider (Dick Liddil), Mary Louis Parker (Zee James).

- **Meek's Cutoff**

Año: 2010. **Nacionalidad:** USA. **Título original:** *Meek's Cutoff*. **Producción:** Evenstar Films, Film Science, Harmony Productions y Primitive Nerd. **Dirección:** Kelly Reichardt. **Guión:** Jonathan Raymond. **Fotografía:** Christopher Baluvelt. **Montaje:** Kelly Reichardt. **Dirección artística:** Kat Uhlmansiek. **Música:** Jeff Grace. **Duración:** 104 minutos. **Intérpretes:** Michelle Williams (Emily Tetherow), Bruce Greenwood (Stephen Meek), Will Patton (Soloman Tetherow), Zoe Kazan (Millie Gately), Paul Dano (Thomas Gately), Shirley Henderson (Glory White), Neal Huff (William White), Tommy Nelson (immy White) y Rod Rondeaux (The Indian).

- **Cowboys y alienígenas**

Año: 2011. **Nacionalidad:** USA. **Título original:** *Cowboys & Aliens*. **Producción:** Universal Pictures, DreamWorks SKG, Reliance Entertainment, Relativity Media, Imagine Entertainment, K/O Paper Products, Fairview Entertainment y Platinum Studios. **Dirección:** Jon Favreau. **Guión:** Roberto Orci, Alex Kurtzman, Damon Lindelof, Mark Fergus y Hawk Ostby a partir de un comic escrito por Scott Mitchell Rosenberg y publicado por Platinum Studios. **Fotografía:** Matthew Libatique. **Montaje:** Dan Lebental y Jim May. **Dirección artística:** Lauren Polizzi. **Música:** Harry Gregson-Williams. **Duración:** 119 minutos. **Intérpretes:** Daniel Craig (Jake Lonergan), Harrison Ford (Woodrow Dolarhyde), Sam Rockwell (Doc), Chris Browning (Jed Parker), Clancy Brown (Meacham), Keith Carradine (Sheriff John Taggart), Olivia Wilde (Ella Swenson) y Abigail Spencer (Alice).

II.9. Estructura de la investigación.

Para la ejecución del análisis propuesto en esta investigación, y con el objetivo de presentar la información derivada de la misma de la manera más ordenada y coherente posible, hemos decidido estructurar el cuerpo central de este texto con arreglo a la tipología de tramas del western propuesta por John Tusk. Es por ello que el cuerpo central de esta investigación doctoral contará con seis capítulos, dedicados a cada una de las categorías, y dentro de los cuales se incluirán los análisis de los distintos textos fílmicos que se han seleccionado como objetos específicos de la investigación.

De esta manera, el primer capítulo versará sobre los western contemporáneos escogidos para esta investigación que toman como premisa argumental la historia de los pioneros y colonos en sus diversas manifestaciones. Para ello se analizará la película *«Meek's Cuttof»*. En el segundo capítulo, dedicado a las películas de western cuyas tramas versan sobre personajes errantes, cazafortunas y buscadores de oro, incluimos el análisis de la historia de buscadores de oro filmada por Michael Winterbottom, titulada *«El perdón»*. En el tercer capítulo, dedicado a las historias de ganaderos y el traslado de las cabezas de ganado por el inmenso territorio norteamericano, se analizará la película *«Open Range»*. Para la cuarta categoría, la dedicada a los westerns enfocados dramáticamente hacia la representación de las historias de venganza y la impartición de justicia al margen del orden legal socialmente establecido, se procederá al análisis de la película *«Enfrentados»*. La trama bélica, en su doble vertiente de representar la guerra entre los expansionistas Estados Unidos y la nación mejicana por un lado, y con las diversas comunidades de indios nativos por otro, ocupará el quinto capítulo con el análisis de *«Cowboys y alienígenas»*. Los dos últimos capítulos, referidos a las tramas argumentales del fuera de la ley –el *outlaw*–, el primero, y su contrapartida, el *sheriff* u hombre de la ley, el segundo, se articularán sobre otras dos películas. Para la trama del fuera de la ley, *«El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford»*.

Por otro lado, dentro de cada uno de estos seis capítulos, y después de un primer apartado en el que se introducirá cada tipo de trama y su contextualización dentro de la historia del género, se procederá a realizar el análisis de los valores narrativos, iconográficos y temáticos de cada una de las películas planteadas. De este modo, los sucesivos capítulos estarán divididos en nuevos epígrafes en función de las películas que alberguen cada uno de ellos. Al mismo tiempo que cada respectivo epígrafe correspondiente a cada película contará con una nueva división en tres partes, dedicada cada una de ellas a las distintas dimensiones del análisis propuesto en la investigación.

La primera de estas partes estará destinada al análisis de los mecanismos narrativos empleados por la película concreta del epígrafe. Esto es, en este apartado se analizarán el modo narrativo general empleado en la película, el tipo de organización de los acontecimientos argumentales y su temporalidad, así como las características y valores propuestos por las figuras actanciales del filme.

El segundo apartado se dedicará al estudio y análisis de los elementos iconográficos empleados por la película para representar en imágenes y sonidos la

trama argumental propuesta. Para ello se analizarán las cualidades de todos los elementos partícipes de dicha representación cinematográfica: espacios, sonidos, elementos de montaje, iluminación, así como las cualidades visuales de los personajes, objetos y seres vivos presentes en la diégesis.

El último apartado del análisis concreto de cada película estará dedicado al estudio de las preocupaciones temáticas propuestas por la película y los valores ideológicos por ellos planteados. Para ello se empleará el cuadro de oposiciones binarias presentado en el apartado del marco teórico de este texto y se analizarán las variaciones que los westerns contemporáneos presentan con respecto a otras manifestaciones de la historia del género.

III.

CAPÍTULO 1

The Pioneer Achievement Story

«*Meek's Cutoff*»

III.1.1 Pioneros y colonos del Oeste en la historia del western.

«...el imperialismo dinámico manifestado por los pioneros se fundaba en la arrogancia racial frente al indio y al mexicano y en el realismo económico, pero también en un idealismo profundo. Para los pioneros, la conquista de la frontera representaba la colonización de enormes extensiones de tierra en las que establecer sus leyes libres, sus reglamentos y sus principios morales. (...) Esta gigantesca tarea ocupó a los pioneros durante décadas y creó el impulso dinámico que permitió ulteriormente cristalizar a la presión norteamericana.»

George N. Fenin and William K. Everson,
«The Western, from Silent to Cinerama».

Una de las mayores ventajas que aporta la profunda e ineludible relación que mantiene el western cinematográfico con la historia económica, política y social de los Estados Unidos es la de permitir ordenar cronológicamente la vasta mitología del cine del Oeste a partir de los movimientos colectivos que, en forma de vaivén, dieron lugar a la formación de los estados más occidentales de la antigua Unión Americana durante la segunda mitad del siglo diecinueve. Así como a la fijación de su frontera definitiva algo más de cincuenta años después, una vez que el viejo siglo ya se terminaba.

Progresivas etapas de expansión y asentamiento que dieron comienzo gracias al descubrimiento y la exploración de los nuevos territorios adquiridos por la incipiente democracia norteamericana, y al posterior establecimiento en ellos de las comunidades de colonos que previamente habían atravesado en sus caravanas dichos territorios todavía vírgenes. Y que prosiguieron con la creación de una frontera elástica en permanente ensanchamiento; la distribución y organización de la propiedad rural con arreglo al principio de primera conquista; el tendido de líneas de comunicación ferroviarias, de diligencias y telegráficas; la eliminación sistemática de los pueblos aborígenes; las pugnas entre grandes y pequeños propietarios del terreno; el levantamiento de nuevos pueblos y su conversión en bulliciosas ciudades; la llegada y triunfo de la ley positiva sobre el primitivo ejercicio del derecho natural, el desencadenamiento de la Guerra de Secesión y, finalmente, *«la fijación definitiva de la frontera, el repliegue sobre sí mismo del impulso que llevó hasta ella y la conversión de este en recuerdo, nostalgia y, por consiguiente, en mito: en el espíritu de la frontera»* (Fernández Santos, 1988:74).

Y como es lógico suponer, para cada etapa de este proceso colonizador el Cine del Oeste propone una variante de película de western. De manera que en la desmesurada fenomenología del Cine del Oeste se pueden encontrar westerns de exploradores, de caravanas, de granjeros, de las guerras indias, de ganaderos, de poblado y ciudad, de construcción del ferrocarril, de tendido de pistas y líneas telegráficas, de *outlaws*, de la Guerra de Secesión, de los hombres de la ley y, por último, del desarraigo y la nostalgia por la frontera y el salvajismo perdido.

En el caso que aquí nos ocupa, la amplia categoría que John Tuská tipifica como *«The Pioneer Achievement Story»*, se pueden incluir todas las películas del

Oeste que tratan de las primeras etapas del asentamiento y la colonización. Filmes cuyas peripecias dramáticas toman como acontecimientos primordiales la construcción del ferrocarril, del telégrafo, de una línea de la diligencia, o de una empresa de transporte de mercancías. Así como las películas de western centradas dramáticamente en el proceso colonizador y de asentamiento por parte de los grupos de pioneros del inmenso territorio virgen del Oeste norteamericano. Un conjunto de películas que cuenta en su haber con grandes hitos del western como «*The Iron Horse*» (John Ford, 1924), «*The Far Country*» (Anthony Mann, 1954) o «*The Big Trail*» (Raoul Walsh, 1930), y que en grandes rasgos se pueden dividir en tres grandes bloques: los westerns de caravanas, los westerns de asentamiento y posterior exploración del nuevo territorio, y los westerns de ferrocarril, tendido de pistas y establecimiento de líneas de comunicación, de diligencias y correos (Tuska, 1985:25).

La primera gran categoría de estas, el western de caravanas –a la cual pertenece la película analizada en este epígrafe de la investigación y que, por tanto, priorizamos sobre las otras–, es el tipo de película del Oeste que a lo largo de la historia más se ha prestado a lo largo de la historia del género a la interpretación colorista y conmemorativa para con el surgimiento de la nación estadounidense. En este sentido, la nutrida serie de relatos que van desde «*The Covered Wagon*» a «*Cimarron*» de Anthony Mann, pasando por «*Wagonmaster*» (1950, John Ford), se han caracterizado siempre por reconstruir la aventura de los pioneros desde su angulación más limpia y, por consiguiente, bajo la apariencia narrativa más apropiada para su traducción en forma de epopeya nacional.

De ahí que la aventura de los primeros colonos, con las estereotipadas imágenes de las caravanas vadeando un río o atravesando en penosa procesión los accidentados caminos dispuestos entre montañas, praderas y desiertos que los llevarían a los nuevos territorios, hayan sido unas de las primeras manifestaciones de la vertiente épica del western. Puesto que es precisamente a través de estos westerns de caravana, cuya génesis podemos situar en de «*The Covered Wagon*» (James Cruze, 1924), por los que el género del western comenzó la exaltación patriótica que tantas veces ha servido para caracterizar al género en su conjunto.

Un tratamiento épico o espíritu de la epopeya, propio de este tipo de relatos, que fue espontáneamente adoptado en el caso preciso de los pioneros. Puesto que en el momento histórico en que comenzaron a aparecer este tipo de westerns, la conciencia colectiva norteamericana todavía participaba de la mitología viviente de la «*avalancha hacia el Oeste*», y se adhería sin mayor resistencia a los comportamientos que ésta implicaba. En relación con ello conviene no olvidar que fue en la década de los años veinte del siglo pasado cuando aparecieron las primeras manifestaciones del western de caravanas, películas como la mencionada «*The Covered Wagon*», estrenada en 1924, «*North of 36*» (Irving Willat, 1924), «*The Big Trail*» (Raoul Walsh, 1930) o la primera versión de «*Cimarron*» dirigida por Wesley Ruggles ya en 1931.

Por otro lado, además de la ya mencionada asociación del western de caravanas a las propuestas narrativas de índole épica, la tipología de los relatos del Oeste sobre los primeros colonos de los futuros nuevos estados de la Unión se corresponde al mismo tiempo, y por fuerza, con la del relato itinerante. Puesto que como señaló Ángel Fernández Santos, «*El hombre civilizador del Oeste procede de un*

lugar impreciso y se dirige a otro inconcreto. Está casi siempre de paso por los vastos y extensos territorios del Oeste americano. Su país es su camino, y los filmes del Oeste, en cuanto arquetipos del relato itinerante, no hacen sino representar la epopeya nacional de la conquista del espacio desconocido» (Fernández Santos, 1988:135). De ahí que la relación entre las colectividades colonizadoras y los territorios del Oeste norteamericano haya sido casi siempre narrada en forma de relato itinerante y de metáfora deslumbrante y enloquecida; de parábola irreal, atemporal, atrapada por la tela de araña de los idealizados sueños del imaginario estadounidense.

Esta es una de las causas de que en el western de caravanas el fenómeno de la frontera móvil cristalice en mitos de viaje y traslación: en la propia caravana, en la diligencia, en el guía explorador o en el itinerario desconocido y las adversidades del *wilderness*. En este sentido, se hace preciso tener presente que los relatos fílmicos del Oeste centrados en la aventura colectiva de colonos y pioneros, presentaron también desde sus inicios en aquellos años veinte hasta el final del periodo dorado del Cine del Oeste en los años finales de la década de los cincuenta, una evidente tendencia a la representación en forma alegórica de ciertos mitos fundacionales de carácter itinerante. Relatos de notable ascendencia mitonarrativa y que poseían evidentes resonancias bíblicas.

Así, inevitablemente asociados a las propuestas formales de esas variantes de la película del Oeste que son los westerns de caravanas, encontramos mitos como el mito mosaico por excelencia de la tradición bíblica judeocristiana, esto es, el mito de la búsqueda de la Tierra Prometida. Un mito que como se ha encargado de justificar la tradición hermenéutica católica, articula el sentimiento primordial de colectividad de las comunidades de creyentes, y que en el western va dirigido hacia el mismo propósito pero con la sociedad estadounidense como destinatario fundamental. Puesto que no es otra que esa la intención que se persigue al representar a los grupos de colonos estadounidenses como colectividades civilizadoras que se dirigían armados con sus principios sociales, jurídicos y morales a un lugar impreciso y desconocido en el que a su llegada encontrarían la armonía y el espacio soñado donde desarrollar los principios civilizatorios ideados por las sociedades modernas del Este de las que provenían.

Con el transcurrir del tiempo y, por tanto, con la evolución del género cinematográfico del western hacia planteamientos estéticos más afines al revisionismo de la mitología del Oeste, al mito de la Tierra Prometida presente en el western de caravanas se le sumaron otros mitos, también de raíz bíblica pero algo más oscuros, como son el mito del Pecado original, mito genesíaco por excelencia, y el mito del Patriarca, mito profético por excelencia. Puesto que una vez que como tantas veces hemos podido ver en las manifestaciones del cine del Oeste, una vez que la caravana se detenía en su camino, el colono descendía a la tierra y la tomaba para sí. Su asentamiento en ella adquiría entonces la forma solemne de un acto de acatamiento religioso: el pionero bajaba de la carreta, miraba asustado a su alrededor, curvaba su cintura hacia delante, agarraba un puñado de polvo, se arrodillaba y rezaba. Así es como tomaba posesión del territorio al que había arribado, y así es como lo representó el género del western en películas como *«The Far Horizons»* (Rudolph Maté, 1955),

«Cimarron» (Anthony Mann, 1960) o «*The Ballad of Cable Hogue*» (Sam Peckinpah, 1970).

Pero en ese acto de posesión existía ya una oscura dimensión que pervertía la, en un comienzo, idílica empresa. El camino había sido tan difícil y tan largo, que el hombre de la caravana había perdido en él no sólo su identidad, sino incluso el recuerdo del punto de partida, razón por la que, quien ha alcanzado la meta, quien ha logrado traspasar la frontera de la Tierra Prometida y ha llegado a la evidencia de la Tierra Poseída, no estaba dispuesto a abandonar por ningún precio su posesión. Es entonces cuando comenzaba la violencia para con el resto de sus iguales, los otros colonos y pioneros que, guiados inicialmente por un mismo impulso, se convertían ahora en rivales. Impulso de rivalidad que desembocaría en la violencia más atroz no sólo con éstos, sus iguales, sino que también se desencadenaría con el habitante originario de esos territorios: el indio aborigen, personaje que en el western de caravanas siempre ocupaba el rol actancial de antagonista violento y, por tanto, representante del lado más salvaje y agresivo del *wilderness*.

Es en ese momento cuando se hace estallar la violencia en defensa de la nueva propiedad, y surgen, por tanto, los mitos del pecado original, que mancha con la sangre del otro –bien sea colono blanco o indio aborigen– el recientemente colonizado territorio, y del patriarca enloquecido que está dispuesto a defender a tiros y mediante el violento cercado con alambres de espino el idílico espacio de la Tierra Prometida. La aventura colectiva del camino se dispersaría así al final de éste, atomizada, pulverizada por una de esas perturbaciones: la codicia, y desde la imagen de la codicia, la armonía inicial se diluiría en multitud de desarmonías, por lo que en el acto heroico de la apropiación de un territorio, el western pedía a gritos la expresión convulsa de la sombra amarga de esa apropiación; es decir, de su condición no heroica. Así es como el idealizado western de caravanas de los comienzos del género se tornó en los años finales del periodo dorado del western en una especie de amarga pesadilla. Las propias de películas como «*The Last Wagon*» (Delmer Daves, 1956), «*The Way West*» (Andrew V. McLaglen, 1967), «*The Oregon Trail*» (Gene Fowler Jr., 1959) o «*The Far Country*» (Anthony Mann, 1954).

Sin embargo, en líneas generales se puede afirmar que tanto la categoría que aquí nos importa, esto es, el western de caravanas, como las otras dos dimensiones de la amplia categoría dramática de westerns tipificada como «*The Pioneer Achievement Story*» –en el que se incluyen también las películas del Oeste de ferrocarriles y de exploraciones– presentan a lo largo de la historia del género una notable constancia tanto de sus planteamientos narrativos como en la representación de su iconografía propia. Así, la forma narrativa de índole épica, aquella por la cual se presentan los acontecimientos dramáticos desde un punto de vista inequívocamente exaltador para con las actividades de la comunidad de pioneros del Este estadounidense, y que como se ha señalado se puede observar con nitidez en las primeras manifestaciones fílmicas de este tipo de películas del Oeste, en filmes como «*The Covered Wagon*» (James Cruze, 1924) o «*North of 36*» (Irving Willat, 1924), se ha mantenido constante en todas las expresiones posteriores sin apenas variaciones. Una estabilidad que se puede observar incluso en los periodos más revisionistas del género.

Tiempo en el que las únicas variaciones que se aprecian están centradas en ciertas modificaciones de algunos elementos actanciales de carácter antagonista, pero nunca en la exaltación de los valores semánticos civilizatorios de los que son garantes la comunidad de pioneros. Tal y como sucede en la célebre «*Wagonmaster*» (1950) dirigida por John Ford, en la que el grupo de pioneros, representante de los ordenados ideales de los estados del Este, debe de hacer frente en su empresa de colonización además de a los imprevistos del trayecto, no a la habitual horda de nativos salvajes, sino a una pareja de desmedidos forajidos blancos. Situación que se repite en «*Bend of the River*» (Anthony Mann, 1952), en la que el *gunfighter* de pasado algo turbio, Glyn McLyntock –interpretado por James Stewart–, convertido en improvisado guía de un pequeño grupo de colonos con destino a Oregón, debe de hacer frente al temible Emerson Cole (Arthur Kennedy) cuando éste intenta vender los aprovisionamientos de los colonos a un grupo de mineros de las montañas.

En este sentido es significativo constatar cómo en estas dos películas, y en gran parte de los westerns de caravanas posteriores a la Segunda Guerra Mundial, el rol actancial antagonista, tradicionalmente reservado a ese salvaje representante del caos que es la figura del indio, se sustituye por la del hombre blanco excluido del avance de la civilización. Individuo agresivo cuyo despiadado ejercicio de la violencia debía quedar fuera de los principios civilizatorios exportados por los estados del Este hacia los nuevos territorios. Evidenciando una vez más, de ese modo, la variación semántica del espíritu de la frontera que terminaría por revertir todos sus planteamientos temáticos a partir de los años finales de la década de los sesenta.

Por otro lado, desde el punto de vista de la iconografía propia del western de caravanas, también se puede observar una cierta invariabilidad de muchos de los elementos sobre los que se construyeron este conjunto de relatos desde sus comienzos. Así, junto con la propensión a filmar las procesiones de caravanas en grandes escalas planares que no hacen sino enfrentar a dichas comunidades de colonos al paisaje salvaje de los nuevos territorios –forma de existencia dramática de la naturaleza en el western–, son numerosos los elementos iconográficos que a lo largo de la historia del género apenas han sufrido cambios.

Es el caso de los términos lumínicos y cromáticos empleados en la representación visual de los colonos y sus carromatos. Personajes y elementos que dada su condición de representantes del nuevo orden civilizador perseguido, siempre han sido filmados por medio de una nitidez y claridad que resaltan la blancura explícita de las lonas de sus carromatos, pero también la idealizada blancura metafórica de sus propósitos colonizadores. Después de todo, no se debe olvidar que estos pioneros fueron los encargados de llevar el poema de la civilización a los nuevos territorios, y que, para servir a los propósitos ideológicos de esta especie de epopeya nacional que son los westerns de caravanas, debían de ser representados bajo la apariencia de una prístina y pura imagen. Una imagen idealizada que, hasta las décadas finales del siglo veinte, siempre soñó el western cinematográfico.

Pero también la manera en que son filmados los propios espacios que debían atravesar los colonos en busca de la Tierra Prometida han permanecido invariantes tras décadas y décadas de westerns de caravanas. Tanto los desolados desiertos, como las verdes praderas o las nevadas cumbres de las escarpadas montañas, han

continuado siendo filmados en esta variante del western por medio de grandes planos generales, de suaves panorámicas y en unos términos lumínicos de desbordante nitidez que permiten de manera inequívoca la representación de la doble naturaleza que el paisaje conforma en el western de caravanas: la de servir como escenario dramático paradisiaco de la Tierra Prometida, y la de representar la violencia natural más extrema de los peligros a los que debían hacer frente los colonos en su particular odisea. Aspecto este último que se percibe con especial nitidez en «*Bend of the River*» (Anthony Mann, 1956), en la que el empleo que se hace de las nevadas cumbres de las Rocosas en los encuadres de la segunda parte del filme es especialmente significativo. Ya que en ese momento en el que el clímax dramático alcanza su cénit, dichas cumbres escarpadas y nevadas utilizadas como fondo de los planos, sirven para subrayar la oscura y trágica naturaleza de su protagonista –Glyn McLyntock–, que en esos momentos se debate entre su promesa de permanecer fiel al grupo de colonos, y por tanto, a los ideales de la civilización que estos portan en su viaje, o recaer en su pasado como *gunfighter* situado al margen de cualquier legalidad, moral o jurídica.

También en términos ideológicos es fácil comprobar cómo este conjunto de relatos tematizados sobre las hazañas de los pioneros propusieron desde sus comienzos –y sin solución de continuidad hasta el final de siglo– gran parte de los valores civilizatorios asociados al concepto teórico de la frontera. En este sentido, la ruta hacia el Oeste representada por los westerns de caravana fue una especie de interminable carrera de obstáculos, cada uno de los cuales adquiría la forma de un desacuerdo entre una noble e idealizada tarea humana civilizatoria y la resistencia de la naturaleza salvaje a que esta tarea se cumpliera. Es por ello que en ellos siempre han aparecido representados de manera positiva conceptos como el del avance de la civilización de los estados del Este, los valores de la comunidad itinerante, la instauración de un orden social legalista o la integridad y la solidaridad de los pioneros colonos sobre los incivilizados salvajes aborígenes a los que debían de enfrentarse.

Una realidad, esta de la exaltación de los valores civilizatorios asociados al espíritu de la frontera, que también es compartida por las otras dos grandes categorías de películas del Oeste tipificadas dentro del apartado definido por John Tusk bajo el título de «*The Pioneer Achievement Story*»: el western de ferrocarriles y el western de exploración. Apartados de gran ascendencia en la historia del género, que si bien quedan excluidos de la presente investigación, cuentan con películas como «*The Iron Horse*» (John Ford, 1924), «*Union Pacific*» (Cecil B. DeMille, 1939), «*Western Union*» (Fritz Lang, 1941) o «*Northwest Passage*» (King Vidor, 1940) y «*Drums Along the Mohawk*» (John Ford, 1939), como célebres representantes de ambas.

Por último, y antes de comenzar con el análisis propiamente dicho de «*Meek's Cutoff*», creemos necesario mencionar en este epígrafe introductorio un apunte referido a la progresiva desaparición de los westerns de caravanas dentro de la producción global de películas del Oeste.

Como se ha señalado con anterioridad, la presencia del western de caravanas en la historia del género tiene su origen en la década de los años veinte, tiempo en el que la exaltación patriótica por vía del western fílmico comienza a adquirir una notable presencia en las pantallas cinematográficas. De ese tiempo son películas canónicas

de este tipo de filmes del Oeste como las ya mencionadas, «*The Covered Wagon*», estrenada en 1924, «*North of 36*» (Irving Willat, 1924), «*The Big Trail*» (Raoul Walsh, 1930), «*Cimarron*» (Wesley Ruggles, 1931) y «*The Pony Express*» (James Cruze, 1924). Una tendencia, esta de la representación de la aventura de los pioneros, que continuaría sin apenas cambios formales hasta la Segunda Guerra Mundial con películas como «*Brigham Young*» (Henry Hathaway, 1940), «*California*» (John Farrow, 1944) o «*Fighting Caravans*» (Otto Brower, 1945).

Terminado el segundo gran conflicto bélico, el western de caravanas siguió contando con una presencia recurrente en la producción general de películas del Oeste. Si bien es cierto que el mismo presentaría algunas diferencias formales y de planteamiento, con una acentuación en el subrayado del reverso oscuro del asentamiento que la hasta entonces la representación fílmica de la idílica empresa colonizadora había omitido. Asuntos que se evidencian en películas de estos años como «*The Last Wagon*» (Delmer Daves, 1956), «*Westward Women*» (William Wellman, 1951), «*Westward Ho, the Wagons!*» (William Baudine, 1956), o las ya citadas «*The Way West*» (Andrew V. McLaglen, 1967), «*The Oregon Trail*» (Gene Fowler Jr., 1959) o «*The Far Country*» (Anthony Mann, 1954).

Sin embargo, a partir de finales de los años sesenta y la década de los setenta, periodo en el que como es sabido el género del western inicia su ocaso revisionista, los western de caravanas desaparecen casi por completo de la producción de westerns. Con solo dos títulos destacables, la mencionada película de Sam Peckinpah y «*Man in the Wilderness*» (Richard Sarafian, 1971). Película que el mismo John Tuská considera como un reverso de este tipo de tramas (Tuská, 1985:27), y que aún retratando de alguna manera los esfuerzos de los colonos en sus primeros asentamientos, centra sus planteamientos dramáticos en el comercio de pieles.

Esta situación de pérdida progresiva de presencia de los western de caravanas, se acentúa aún más si cabe en las dos últimas décadas del siglo veinte. Tiempo en el que la, ya considerablemente mermada, producción de westerns no presenta ningún filme de este tipo estrenado internacionalmente, pero tampoco ningún título dirigido al mercado interno norteamericano.

Por todo ello consideramos que la aparición de «*Meek's Cutoff*» en el año 2010, centrada dramáticamente y en términos de trama sobre las peripecias de los colonos y las caravanas, se hace especialmente interesante para el género y para esta investigación. No sólo porque recupera una variante de película del Oeste de gran tradición histórica y de notable repercusión para la dimensión de cosmogonía patriótica del género del western. Sino también por cuanto que evidencia una cierta recuperación del interés de la producción cinematográfica norteamericana por sus primitivos mitos del Oeste. Nos quedará por saber, entonces, el grado de resemantización y de inversión de los valores prototípicos de esta variante de westerns, que el mismo presenta en esta primera década del siglo veintiuno.

III.1.2 Breves apuntes históricos sobre la colonización del Oeste.

Si bien es cierto que la colonización de los territorios continentales norteamericanos puede ser fechada de manera imprecisa en el Siglo XVI con la llegada de los primeros colonos europeos a las costas orientales de los nuevos territorios, resulta más acertado señalar que la verdadera colonización del Oeste, aquella que caracteriza a gran parte del género del western y que configura la premisa dramática básica de todos los western de caravanas, tiene su génesis en la iniciativa del presidente Thomas Jefferson de expandir la frontera de la Unión tras la Compra de la Luisiana francesa en 1803.

Un impulso, este de la gigantesca empresa de la conquista de los territorios americanos –situados primero más allá de los Apalaches; después, más allá de las imprecisas demarcaciones de los estados de Tennessee y Kentucky; y finalmente, más allá del gran padre río, del Misisipi–; que fue considerada como una búsqueda de oportunidades y progreso para las sociedades norteamericanas del Este. Y que tuvo como acontecimientos primordiales la compra de la Luisiana francesa y la anexión del vasto territorio del futuro estado de Texas en 1845.

En este sentido es necesario recordar que a comienzos del siglo XIX, el río Mississippi era la frontera más occidental de los Estados Unidos de América. Y que de acuerdo a las doctrinas políticas de Washington, el Mississippi era de vital importancia para el desarrollo político y económico de la Unión. Tanto para los grandes terratenientes enclavados al oeste de las montañas Apalaches, quienes anhelaban la expansión de sus terrenos de cultivo, como para los industriales de las grandes urbes del Este que veían en este curso fluvial una ruta indispensable para la comercialización de su creciente producción en los estados situados más al sur, cuyo principal foco comercial, el puerto de Nueva Orleans, se situaba en la desembocadura del mismo Mississippi. Es por ello que los políticos estadounidenses, guiados por el entonces presidente Jefferson, vieron como una necesidad de primer orden la dominación del gran río y de sus territorios adyacentes.

De esta manera, viendo el estado de debilidad económica en que se encontraba el Imperio Napoleónico, necesitado con urgencia de importantes cantidades de dinero capaces de sufragar los esfuerzos bélicos que el corso estaba emprendiendo en Europa, los Estados Unidos de América consiguieron en 1803 comprar el vasto territorio de la Luisiana francesa –que ocupaba por entonces el total del Mississippi– por la cantidad de 15 millones de dólares. Una compra gracias a la cual la nación estadounidense duplicó la extensión territorial de sus fronteras geográficas.

Sin ningún ánimo de exhaustividad histórica, puesto que no es este el cometido de esta investigación, se puede señalar que la adquisición del territorio de Luisiana abrió un inmenso horizonte desconocido para los habitantes del Este de los Estados Unidos. La escasez de tierras que venían padeciendo por el progresivo aumento poblacional en los estados del Este, junto con las depresiones económicas acontecidas tras la Guerra de Independencia y la necesidad de encontrar nuevas oportunidades animaron a muchos ciudadanos del Este a emigrar al Oeste. A ello contribuyeron también los denodados esfuerzos de las élites políticas de las colonias

originarias del Este. Puesto que, como se ha encargado de repetir la historiografía contemporánea, detrás de la huella de las caravanas de los colonos, se agazapaba con las garras abiertas, la política estadounidense del siglo XIX. Esto es, aunque las caravanas hacia el Oeste eran aparentemente guiadas a través de las praderas, gargantas, cordilleras y desiertos por exploradores de leyenda, en realidad, *«miles de kilómetros por detrás de los pescantes de los carromatos, las riendas de las mulas eran tensadas desde el Este, en unas cuantas mesas de despacho de políticos profesionales»* (Fernández Santos, 1988:85).

Así comenzó la denominada «conquista del Oeste», según la cual los pioneros, entre los que se encontraban los nuevos colonos, comerciantes de pieles, misioneros, cazadores y forajidos que huían de la presión civilizatoria del Este, se dirigieron a los nuevos territorios continentales, principalmente hacia la región de Texas, al sur, o a la de Oregón al norte. Un propósito que cumplieron a través de cinco grandes vías de acceso al Oeste:

1. La ruta inaugurada por los exploradores William Clark y el capitán de caballería Meriwether Lewis, explorada en 1804 a instigación del mismo Jefferson, y que remontaba el río Missouri hasta las Rocosas para conducir a la desembocadura del río Columbia en la región noroeste de la costa del Pacífico.
2. La célebre «*Santa Fe Trail*», que pasaba por Independence, en el hoy estado de Missouri, y que llevaba, al cabo de 1.300 kilómetros a Santa Fe en Nuevo Méjico.
3. La histórica ruta «*Oregon Trail*», utilizada principalmente por colonos, misioneros, comerciantes de pieles y exploradores entre 1840 y 1860, en la que a través de sus 3.200 kilómetros había que afrontar los rigores del calor y de las bajas temperaturas propios de lo que entonces se llamó «El Gran Desierto Americano».
4. La llamada «pista de los Mormones», variante de la anterior que conducía a Salt Lake City a través de las Rocosas.
5. La famosa ruta «*Gold Rush*» (la avalancha hacia el oro); variante de la ruta de Oregón que fue utilizada en 1848 a partir del descubrimiento del oro californiano en el valle de Sacramento.

(Astre, 1971:145)

La mayor parte de estas rutas, empleadas por los pioneros de forma mayoritaria hasta la construcción del primer tendido ferroviario transcontinental en 1869, comenzaban su trayecto en la ciudad de San Luis, situada el límite del estado de Misuri con el estado de Illinois. De ahí salían los conocidos carromatos cubiertos de lona blanca tirados por bueyes y mulas o «*covered wagons*», llamadas popularmente «*schooners*», que caracterizaron la migración masiva hacia los territorios del Oeste. Y que, como se ha encargado de resaltar sistemáticamente el western cinematográfico, no fue una cuestión individual, sino una realidad conseguida a través del esfuerzo comunitario que se materializó en las largas caravanas de carromatos llamadas «*wagon trains*» que tantas veces han representado en las pantallas cinematográficas los llamados westerns de caravanas.

La «Ruta de Oregón».

Dado que la película analizada en este primer capítulo toma como premisa dramática las peripecias de un grupo de colonos en busca de la Tierra Prometida del Oeste por la denominada «Ruta de Oregón», creemos necesario introducir en este epígrafe de carácter histórico dos breves reseñas con el fin de facilitar el posterior análisis argumental de la película. Una primera sobre las peculiaridades de la «Ruta de Oregón». Y otra segunda sobre el explorador y guía de caravanas Stephen Meek y la fatídica caravana de colonos que en 1845 inauguró el llamado atajo de «Meek». A ello estarán dedicadas las siguientes líneas.

Como se ha señalado más arriba, la Ruta de Oregón fue una de las principales rutas de migración por tierra del continente norteamericano. Utilizada por los pioneros, tramperos, misioneros y colonos que, entre las décadas de 1840 y 1860, cruzaron el país recorriendo cerca de tres mil kilómetros para establecerse en el Noroeste de los actuales Estados Unidos, la «*Oregon Trail*», como es conocida en la cultura popular norteamericana, sirvió como principal vía de acceso a los inmensos territorios vírgenes continentales adquiridos por el gobierno estadounidense en la primera mitad del Siglo XIX.

La ruta, promovida por las élites políticas del Este –cuyos esfuerzos promotores para con el impulso colonizador se sintetizaron significativamente en el lema «*Go West*» pronunciado por el Secretario de Estado Henry Clay– cruzaba los territorios de lo que más tarde serían los estados de Kansas (1861), Nebraska (1867), Wyoming (1890), Idaho (1890) y Oregón (1859), y era utilizada como principal vía de acceso hacia las costas del pacífico Noroeste. Una situación que comenzó a declinar cuando en 1869 se terminó de construir el primer ferrocarril transcontinental. Desde ese momento la presencia de caravanas de colonos fue menguando progresivamente hasta su casi total abandono en 1883, cuando la vía ferroviaria del *Northern Pacific Railway* llegó a la ciudad de Portland, capital del actual estado de Oregón y en aquel tiempo principal ciudad de los nuevos territorios de los Estados Unidos.

Se suele afirmar que el origen de la «Ruta de Oregón» se encuentra en el tratado de paz firmado en 1818 por los gobiernos de Gran Bretaña y Estados Unidos una vez que había finalizado la Guerra de 1812 entre ambos países. Este acuerdo, además de poner fin al conflicto bélico que se venía desarrollando con altibajos desde la Guerra de Independencia, resolvió las controversias fronterizas entre ambas naciones y permitió la ocupación y los asentamientos de comerciantes de pieles y de colonos de ambos países en el territorio de Oregón. Después de casi dos décadas de luchas soterradas entre los dos países por el control total de la región, en 1848 el Congreso de los Estados Unidos estableció la frontera canadiense con los territorios de la Unión en torno al paralelo 49º, consolidando de ese modo el control total de la región de Oregón situada más al sur a los Estados Unidos. Un dominio que incluía la totalidad de los territorios de los actuales estados de Oregón, Washington e Idaho, así como las zonas de Wyoming y Montana situadas al oeste de la Cordillera Central (Parkman, 1949:34).

Según el relato que ha trazado la historiografía norteamericana contemporánea, la «Ruta de Oregón» se comenzó a usar por colonos y comerciantes

de pieles como vía de acceso a los nuevos territorios del Oeste en los años finales de la década de los treinta del Siglo XIX. En concreto, se suele considerar la primera expedición a la denominada «*Peoria Party*», partida formada por un grupo de dieciocho hombres de la ciudad homónima situada en el estado de Illinois, que el primero de mayo de 1839 partieron de esa ciudad con la intención de colonizar en nombre de los Estados Unidos de América la región de Oregón (Parkman, 1949:68-73). Fueron estos individuos los primeros pioneros que recorrieron la mayor parte de la «Ruta de Oregón» en busca de lugares donde asentarse y fundar ciudades, oponiéndose a las prácticas abusivas de la *Hudson's Bay Company*, empresa dedicada a la exploración y el comercio de pieles que gobernaba de facto la región al margen de las instituciones políticas estadounidenses del Este del país.

Después de otras dos expediciones documentadas, la primera denominada la partida «*Bidwell-Bartleson*», que en 1841 usó la ruta de Oregón para emigrar hacia el Norte del nuevo territorio, y un segundo grupo que el 16 de mayo de 1842 salió de Elm Grove, en el estado de Missouri, con más de 100 pioneros, la «Ruta de Oregón» alcanzó el cénit de su función como vía de acceso al Oeste gracias a la masiva migración que acogió en lo que tradicionalmente se ha denominado la «Gran Migración de 1843» o la «Caravana de 1843». Una gran empresa migratoria, formada por casi mil emigrantes que partieron hacia Oregón dirigidos por el ex capitán del Ejército de los Estados Unidos y comerciante de pieles John Gantt, cuyo destino fue el fértil valle *Willamette* (Parkman, 1949:99).

En general se suele dar por sentado que en los años que van de 1830 a 1860, más de cuatrocientos mil pioneros utilizaron la «Ruta de Oregón» y sus dos ramales, la «Ruta de California» y la «Ruta Mormón», para establecerse y fundar nuevas ciudades en los nuevos territorios del Oeste norteamericano. Unos territorios cuyos índices demográficos habían aumentado hacia 1870 en aproximadamente 350.000 personas. En concreto, la emigración al Territorio de Oregón aumentó drásticamente entre 1840 y 1852. Según los datos recogidos en el texto «*The Oregon trail: sketches of Prairie and Rocky-Mountain life*», de Francis Parkman, las cifras relativas a los niveles cuantitativos de migraciones internas entre estos territorios aumentaron vertiginosamente de los trece individuos nuevos censados en 1840 a los casi mil quinientos de cuatro años después, o los casi cuatro mil nuevos ciudadanos de Oregón censados en 1847 (Parkman, 1949:289-312).

Stephen Meek y los sucesos de 1845.

Tal y como lo presenta el historiador norteamericano Howard Corning en su libro «*Dictionary of Oregon History*» (1989:164), Stephen Hall Meek (nacido el 4 julio de 1805 y muerto el 11 enero de 1886), fue un cazador de pieles, explorador y guía de caravanas del Oeste norteamericano, nacido en Washington County, en el estado de Virginia, y célebre en la vasta mitología estadounidense por haber ejercido como guía de varias caravanas de colonos hacia los estados de Oregón y California.

Después de haber participado como cazador en numerosas exploraciones de los nuevos territorios de Oregón durante la década de 1830, Stephen Meek adquirió cierta notoriedad como guía de caravanas en la siguiente década. Tiempo en el que condujo a numerosos colonos hacia los nuevos territorios a través de la «Ruta de Oregón». La más importante de ellas, y seguramente aquella por la que se le ha incluido en la leyenda de la colonización del Oeste fue la fatídica expedición que, en 1845, inauguró el atajo conocido como «*Meek Cutoff*». Una variante de la «Ruta de Oregón» que comenzaba en el levantamiento de Vale, Oregón, y seguía el curso del río Malheur atravesando la cuenca de Harney en el sureste del actual estado de Oregón, hasta alcanzar la cumbre de la montaña Wagontire y la cuenca en forma de valle situada a su vera.

La celebridad de Stephen Meek, y del atajo que toma su nombre –además de servir como título de película analizada en este capítulo–, se debió en gran parte a unos trágicos sucesos que tuvieron como protagonistas a un grupo de colonos que en el año 1845 intentaron atravesar los territorios del Oeste de Oregón. En esa fecha, se había propagado entre los pioneros de la «Ruta de Oregón» el rumor de que los indios de las tribus Sahaptiana y Cayuse pretendían atacar a los nuevos pobladores blancos de las *Blue Mountains* ante la usurpación violenta y el expolio de estos territorios y de sus riquezas naturales por parte de las nuevas comunidades blancas de habitantes. Unos rumores que, verídicos o no, se sustentaban además en el asesinato por parte de grupos de nativos de dos franceses el año anterior (Clark y Tiller, 1969:14-19).

Ante estas inquietantes noticias, los numerosos grupos de colonos que pretendían introducirse en el territorio para asentarse en el sureste de Oregón se esforzaron por encontrar una ruta alternativa que evitase la amenaza de estas tribus amerindias en las *Blue Mountains*. Es entonces cuando adquirió protagonismo la figura de Stephen Meek, quien se encontraba desempleado en ese momento, y que se ofreció al importante grupo de colonos –que contaba con cerca de doscientas caravanas y casi mil individuos– para guiarlos a través de una ruta alternativa que evitara la cordillera de las *Blue Mountains* al atravesar el desierto de Oregón (Clark y Tiller, 1969:21).

Iniciada la aventura, Stephen Meek dirigió hacia el suroeste la caravana de carretas a través de las montañas *Malheur*. Durante los dos primeros días siguieron el curso del río *Malheur*, pero al tercer día la caravana se vio obligada a encaminarse hacia la región montañosa situada al oeste del curso fluvial. A medida que avanzaban el camino se hacía más pedregoso y accidentado hasta el punto de que varios de los animales de tiro morían cada día por agotamiento (Clark y Tiller, 1969:28). Al mismo tiempo, las extremas condiciones del terreno y la escasez de agua potable a la que se

vieron sometidos el grupo de pioneros durante el trayecto, hizo que enfermaran y murieran numerosos colonos. Tal es el caso de Sarah Rowland Chambers, hija del líder de los colonos y capitán Chambers, quien murió en el campamento improvisado al oeste de *Castle Rock* el 3 de septiembre de 1845 (Clark y Tiller, 1969:32).

Al día siguiente, el 4 de septiembre, la caravana experimentó su más difícil situación hasta el momento. Con el fin de llegar a una arista montañosa situada al oeste de *North Fork* junto al río *Malheur*, los emigrantes se vieron obligados a subir una empinada y estrecha garganta rocosa. Algunos de los carros fueron dañados durante el ascenso de casi medio kilómetro, pero pronto fueron reparados y los carros continuaron sobre la colina hacia *Cottonwood Creek* (Clark y Tiller, 1969:34). La caravana continuó su penoso trayecto sobre la cordillera montañosa hasta atravesarla y llegar a que la *Cuenca Harney*, en una región conocida hoy como el «*Alto Desierto de Oregón*». Según cuenta el propio Stephen Meek en su autobiografía, «*my mood changed to a total confusion, as it seemed like I was seeing the country for the first time*» (Meek, 1948:36). En este mismo relato cuenta Meek que él había explorado esa zona diez años antes y que entonces los lagos anegaban gran parte del valle. Sin embargo, ese año de 1845 había sido un año de importantes sequías, lo que había provocado que lo que habían sido importantes reservas de agua se hubiesen convertido en pequeñas lagunas de agua alcalina inutilizable para el abastecimiento humano o animal.

La larga caravana de colonos continuó su ruta hacia el sur por el río *Silvies*, para girar hacia el oeste una vez que alcanzaron la gran extensión acuática conocida como el *Lago Cama*. Su plan, todavía comandado por el guía Meek, consistía en abrirse camino hacia *Silver Creek* para una vez allí abastecerse de reservas de agua. Sin embargo, ante los importantes imprevistos que se estaban encontrando, muchos de los colonos cuestionaron la iniciativa de su guía y se propusieron seguir hacia el oeste con el objetivo de encontrar un paso hacia el centro las Cascadas. Stephen Meek, a la sazón guía de la expedición y único individuo que había explorado el terreno previamente, quiso seguir con su plan hacia el norte para tratar de alcanzar *Silver Creek*, pero el grupo de colonos, temerosos de que este se volviese a equivocar, se negaron a seguirlo.

A este respecto, el 11 de septiembre 1845, el colono miembro de la expedición, James Field escribía en su diario:

«It was his intention to follow down Crooked river to the Deschutes and down it to the old road, but when he came to the marshy lake spoken of last Sunday, the company refused to follow him if he made the circuit necessary to get around it upon Crooked river again so he struck off in a westerly direction in order to get upon the main Deschutes River. He well knew that there was a scarcity of grass and water across here and so informed them, but it was nearer and they would have him go it, and now blame him for coming the route they obliged him to»

(Parkman, 1949:244)

A pesar de la evidente oposición de Meek, la caravana continuó hacia el oeste siguiendo la estela de la montaña *Wagontire* hasta llegar a «*Lost Hollow*», donde

acamparon. El lugar era árido y en el mismo no había ningún rastro de agua o pasto con el que abastecerse y alimentar a las bestias. Según los carromatos de los colonos iban alcanzando el improvisado campamento, los ánimos de los colonos se desesperaban ante las complicadas circunstancias que la ruta les iba presentando. La escasez de agua se había convertido en un grave problema, que se sumaba a la progresiva mengua de los suministros de primera necesidad. En este estado de extrema necesidad y prolongada debilidad, varios colonos más enfermaron y terminaron por morir, especialmente un gran número de niños y ancianos (Clark y Tiller, 1969:48).

Durante semanas, el grupo de colonos se había percatado de la escasa familiaridad que el guía Meek manifestaba con la zona que hasta entonces habían transitado. Sin embargo, dado que siempre habían encontrado suficiente pasto y agua para sobrevivir, las sospechas hacia al guía se habían calmado de alguna manera. Pero ahora, una vez que la caravana de colonos mostraba grandes tensiones entre sus miembros ante la falta de recursos, la actitud del grupo de desconfianza con respecto a Meek se había agravado notablemente. Ante esta extrema situación, los colonos formaron grupos de exploradores que fueron enviados en todas direcciones en busca de agua, pero ninguno de ellos consiguió encontrar nada.

Entre los múltiples testimonios que citan Keith Clark and Lowell Tiller, en su libro sobre estos sucesos, *«Terrible Trail: The Meek Cutoff, 1845-1849»* (Oregon, Maverick Publications, 1966), destaca el de la colono miembro de la expedición, Betsy Bayley, quien recordaba la escasez de agua en una carta escrita a su hermana en Ohio en 1849:

«In spring we camped at a place which we gave the name of “The Lost Hollow” because there was very little water there. We had men out in every direction in search of water. They traveled 40 or 50 miles in search of water but found none. You cannot imagine how we all felt. Go back, we could not and we knew not what was before us. Our provisions were failing us. There was sorrow and dismay depicted on every countenance. We were like mariners lost at sea and in this mountainous wilderness we had to remain for five days. At last we concluded to take a Northwesterly direction. After we got in the right direction, people began to get sick».

(Clark y Tiller, 1966:52)

La terrible falta de agua a la que se veía sometido el grupo de colonos llegó a su fin a mediados de septiembre, veinte días después de haber comenzado la ruta, una vez que Stephen Meek, extremadamente cuestionado por los integrantes de la expedición, consiguió escalar la elevación de *«Glass Butte»*. Allí, desde lo alto de esta elevación rocosa, Meek consiguió divisar a unos cuarenta kilómetros de distancia las reservas acuáticas de *«Buck Creek»*. Gracias a Meek el grupo parecía resolver su más inmediata necesidad. Sin embargo, la desconfianza con respecto al guía había llegado a tal extremo que, después de una votación colectiva, el grupo de colonos había decidido abandonar el consejo de su guía (Clark y Tiller, 1966:58).

Esa misma jornada, en la que la caravana desmontó el improvisado campamento para alcanzar las reservas de agua de *«Buck Creek»*, sucedió uno de los

acontecimientos que han quedado inscritos en la leyenda de la expedición del atajo de «Meek». Durante la noche, mientras el grupo avanzaba pesadamente, la familia del colono John Herren encontró algunas pepitas de oro en la zona que posteriormente la leyenda consagró como «*the Lost Blue Bucket Mine*» (la mina perdida del cubo azul). Un nombre que circuló entre los emigrantes de la expedición a raíz del relato de la familia Herren, quienes informaron de que si se hubieran quedado en el campamento en vez de proseguir la marcha hacia las reservas de agua, habrían podido llenar un cubo azul con las pepitas de oro que habían encontrado (Clark y Tiller, 1966:61-68).

Cuando la caravana de colonos alcanzó «*Buck Creek*», la supuesta reserva de agua que había divisado Meek desde lo alto de «*Glass Butte*» no era tal. Se trataba únicamente de una pequeña charca de agua no potable. Los ánimos de los colonos, ya bastante intranquilos, se acrecentaron. En ese momento, ante las disputas y enfrentamientos que se sucedían el grupo, este decidió dividirse en dos direcciones diferentes. El más grande, comandado por el colono Samuel Parker continuó el trayecto previsto hacia «*Ridge Steen*», con el objetivo de remontar el curso del río «*Crooked*». Mientras que el otro grupo, notablemente más pequeño, comandado por Samuel Tetherow, y en el cual viajaba también el relegado como guía Stephen Meek, continuaba hacia el Oeste a lo largo de la rivera norte de «*Hampton Butte*» para tratar de alcanzar «*Bear Creek*».

Gracias a la ayuda de un nativo americano, que aceptó dirigir al grupo a cambio de una manta, esta segunda escisión llegó al río Deschutes, en el lugar en lo que más tarde se convertiría en el asentamiento de «*Bend*», y pudo por fin abastecerse de agua. Sin embargo, el grupo se encontraba en situación de extrema debilidad, muchos miembros de la expedición habían fallecido, y los que todavía seguían con vida estaban enfermos y al borde del agotamiento. Debido a ello, organizaron un grupo ligero que galoparía sobre los caballos que todavía conservaban con vida hacia la ciudad de «*The Dalles*», con el propósito de pedir ayuda. Diez días después de su salida, esta pequeña partida de auxilio llegaba a la ciudad en tan penosas condiciones de hambre y agotamiento que algunos de los hombres necesitaron ayuda para bajar de los caballos (Clark y Tiller, 1966:70-89). Mientras el grupo de auxilio se dirigía a buscar ayuda, Stephen Meek tuvo que huir del improvisado campamento del río Deschutes debido a que uno de los colonos, que en el accidentado viaje había perdido a sus dos hijos, lo buscaba con intención de matarlo. Atravesando el curso del río, Meek alcanzó la otra orilla y se dirigió a la Misión de «*The Dalles*» donde convenció a Black Harris, un experimentado hombre de las montañas, para que organizase el rescate de la caravana de colonos (Clark y Tiller, 1966:91-101).

En total se estima que más de setenta personas murieron durante el accidentado viaje, y que otras cuarenta perecieron en «*The Dalles*» después de ser rescatadas (Clark y Tiller, 1966:115-119). Estas muertes y las controvertidas circunstancias que rodearon la expedición crearon un cierto resentimiento hacia la figura de Stephen Meek que rodea la leyenda articulada sobre su figura por la mitología de la conquista del Oeste. Una situación que se evidencia en la frase que ha quedado para la posteridad: «*Meek deserted them in the desert*». Algo así como que Meek abandonó a los colonos en el desierto para dejarlos morir.

III.2.1 Aspectos narrativos y argumentales.

Una de las claves fundamentales del tratamiento cinematográfico operado sobre el western de caravanas y, por tanto, por ese grupo de colonos y pioneros que a mediados del siglo XIX se lanzaron a la conquista de los nuevos territorios norteamericanos, ha sido la de desarrollar sus peripecias y personalidad dramática con arreglo al eje temático de la frontera. En concreto, con arreglo a los valores asociados al concepto de civilización, que según la propuesta teórica de Kitses está opuesto al de *wilderness*. De manera que, tanto los colonos que viajaban en sus caravanas en busca de la Tierra Prometida, como los acontecimientos dramáticos que a lo largo de la historia del western han representado en imágenes sus esfuerzos, se han caracterizado siempre por ir asociados a conceptos como los de comunidad, democracia, compromiso, cultura, legalismo, idealismo, establecimiento o responsabilidad social (Kitses, 2004:9).

Es por ello que en este conjunto de relatos cinematográficos que conforman la categoría de westerns de caravanas, los argumentos escogidos para la exposición dramática de las películas siempre han preferenciado narrativamente la exposición de acontecimientos relacionados con el traslado de estas comunidades desde los estados del Este hacia los nuevos territorios que entraron en la órbita de la Unión a lo largo del siglo XIX. Unas peripecias que, como sucede en otros ámbitos del cine del Oeste, han tomado como premisa en repetidas ocasiones determinados sucesos de carácter histórico. Bien sean referidos a la ya citada «Ruta de Oregón», o a alguna de las otras vías de acceso al Oeste del continente norteamericano.

Es por ello que se evidencia en el western de caravanas una oposición semántica fundamental entre los valores positivos de la civilización, de los que son firmes representantes los colonos, y los propios del *wilderness*. Eje sobre el que se despliegan en forma dramática el conjunto de peligros a los que se enfrentaron los colonos en su particular odisea. Y que tras décadas de repeticiones de la fórmula del western de caravanas se pueden sintetizar en los valores de una naturaleza salvaje y agresiva, estereotipados a partir de personajes como los de los indios nativos norteamericanos, la escasez de agua y alimentos, los obstáculos físicos del camino, los peligros de los animales salvajes y, en general, las inciertas amenazas relativas al tránsito por un trayecto desconocido.

En relación con esto, también se puede afirmar que a lo largo de la larga y fecunda historia del western cinematográfico, las aventuras del grupo de colonos en busca de nuevos espacios a los que llevar el progreso civilizatorio ha sido siempre representada con arreglo a los parámetros narrativos del cine de aventuras (Tuska, 1985:32). Unos parámetros que, dada su ascendencia para con la forma épica, han privilegiado desde el punto de vista actancial, el carácter grupal de los roles protagonistas. De modo que se observa con claridad que, en el llamado western de caravanas, las peripecias dramáticas del grupo, garante de los nuevos valores civilizatorios sobre los que se construiría la nueva y moderna sociedad estadounidense, han girado siempre en torno a los peligros que se les iban presentando al grupo de colonos en su trayecto en busca de un nuevo lugar donde asentarse.

III.2.1.1 Relaciones entre argumento e historia.

Tomando como eje del siguiente análisis la distinción, de origen formalista, entre el argumento narrativo y la historia del relato representado construida por la organización argumental presentada en el mismo, en el siguiente epígrafe –al igual que se realizará posteriormente con cada uno de los textos fílmicos de la investigación– analizaremos el argumento del texto «*Meek's Cutoff*», entendiéndolo como estructural fundamental del relato narrativo cinematográfico del mismo título. Es por ello que consideramos como principio teórico básico que el argumento es la organización real de los acontecimientos del relato que permite la representación de la historia de la película (BORDWELL, 1985). Y que el objetivo del argumento, en palabras del mismo Bordwell, es:

“... guiarnos para construir la historia en una forma específica, haciéndonos crear expectativas concretas en este o aquel punto, provocando nuestra curiosidad o suspense, y creando sorpresas a lo largo del camino”.

(BORDWELL, 1985:37)

En este sentido, en una primera aproximación podemos constatar que el relato «*Meek's Cutoff*», exponente contemporáneo de los westerns de caravanas, se sirve para la representación fílmica de las aventuras de los pioneros de una serie de acontecimientos narrativos que tienen su origen en unos determinados hechos históricos –los sucesos de la expedición guiada por Stephen Meek acontecida en el territorio de Oregón durante el mes de septiembre de 1845–. Al mismo tiempo, y de acuerdo a los apuntes históricos mencionados unas líneas más arriba, podemos afirmar que el planteamiento narrativo escogido para la articulación del relato trata de ajustar al máximo la representación fílmica a los hechos documentados por la historiografía contemporánea.

Un hecho que se puede considerar insólito en la historia del género, puesto que como se sabe, aún cuando el western cinematográfico esta indisociablemente ligado a la historia de los Estados Unidos, en el caso de los westerns de caravanas la fuente dramática de los relatos se ha buscado siempre en textos literarios –«*The Covered Wagon*» (James Cruze, 1924) o las dos versiones de «*Cimarron*»–, en fábulas ficcionales imaginadas a partir de los hechos históricos del proceso colonizador –«*The Big Trail*» (Raoul Walsh, 1930) o «*The Far Country*» (Anthony Mann, 1954)–, o incluso en fábulas desarrolladas a partir de alguna de las leyendas asociadas a determinados personajes históricos reales –«*Brigham Young*» (Henry Hathaway, 1940), en la que se narran de manera idealizada las aventuras del segundo profeta y presidente de La Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días, también conocidos como mormones– (Astre, 1971:156).

Por tanto, en una primera aproximación antes de la ejecución del análisis argumental podemos señalar que la historia representada por este relato cinematográfico, entendiendo la historia en el sentido de fábula ficcional construida por la película, presenta desde su organización primaria una disonancia fundamental con los planteamientos narrativos codificados por los westerns de caravanas a lo largo de la historia del género.

El argumento del relato.

La construcción argumental del relato «*Meek's Cutoff*» comienza con la introducción tras los títulos de crédito de un intertítulo en el que la narración sitúa la diégesis en el territorio de Oregón durante el año 1845. A continuación, el relato nos introduce en la ribera del río Malheur, donde un grupo de colonos maniobra los carromatos con intención de vadear el curso del río. Después de varias secuencias en las que se suceden acontecimientos argumentales como el traslado de los utensilios de los carromatos o de los propios pioneros hacia el extremo opuesto del río, el relato presenta, en diferentes escenas, a varios de los colonos realizando labores de aprovisionamiento y de mantenimiento de los carromatos. Estos acontecimientos del argumento, además de dar comienzo a los hechos narrativos que comienzan a construir la historia representada, sirven para presentar a los personajes centrales del relato, ese grupo de colonos que pretenden atravesar el territorio de Oregón con intención de fundar un nuevo asentamiento.

El relato continuará con la reanudación de la marcha del grupo de colonos, quienes ahora atravesarán una verde pradera, y su posterior acampada una vez que ha caído la noche. Hasta este momento, toda la información presentada por el argumento, de naturaleza visual, ha estado centrada en la ubicación del espectador frente a una realidad, la de la peregrinación de los protagonistas, de manera ciertamente aséptica y distanciada. Un sentido en el que se constata la completa ausencia de figuras narrativas extradiégeticas, tales como la de un narrador omnisciente, o la de la no transmisión de la información argumental del relato por medio de las voces de sus elementos actanciales. Una situación que se revertirá en el siguiente acontecimiento presentado por la disposición argumental del relato.

Transcurrida la primera acampada nocturna del grupo, el relato muestra a los colonos reunidos a los pies de sus carromatos. En este momento, el argumento presenta al personaje del niño Jimmy White, el hijo de la pareja de colonos Glory y William White, recitando fragmentos de los textos bíblicos. Fragmentos entre los que se encuentran el célebre pasaje del Génesis (I-19) –«*polvo eres y en polvo te convertirás*»–, así como el relato de la expulsión de Adán y Eva del Jardín del Edén por haber comido del árbol de la ciencia del bien y del mal (texto del Génesis, III/22-24). Además de las inevitables resonancias simbólicas de tales palabras, el argumento refuerza el carácter primigenio y sagrado de la empresa que ahora nos empieza a representar este relato –la colonización del Oeste americano– por medio de la representación argumental de los esfuerzos por apagar el fuego con tierra de otro colono que se sitúa junto a la familia. Acontecimiento que se sitúa en el relato junto con el recitado del niño e inmediatamente antes de la primera aparición del guía Stephen Meek.

La narración continuará a través de la organización del argumento con la presentación del personaje de Emily Tetherow, quien hacia el final del relato será la que se enfrente de manera abierta al guía Stephen Meek, y con la llegada y el tránsito del grupo de colonos por un terreno yermo, raso, desabrigado, de naturaleza desértica y conocido como el «*Alto Desierto de Oregón*». A través de la localización de esta procesión en un territorio desamparado, en el que incluso el suelo reseca está agrietado por la falta de agua, la organización del argumento introducirá uno de los

motivos narrativos fundamentales de la acción del relato: la escasez de agua al que se verán sometidos los colonos y que terminará por desencadenar el clímax del relato. Al mismo tiempo, en este fragmento argumental se introduce de manera primaria la cuestión del rechazo del guía de Stephen Meek, al que solamente parece tomar en consideración el inocente personaje del niño.

Una situación que el argumento del relato volverá a poner de manifiesto en el siguiente segmento argumental, en el que asistimos a una nueva parada del grupo de colonos, y en el que por medio de la representación de una conversación mantenida entre dos personajes femeninos se nos informará de que el grupo de colonos duda de las buenas intenciones de su guía hasta el punto de que se están planteando deshacerse de él. Tras una nueva parada del grupo, acontecimiento argumental que se repite sistemáticamente a lo largo de todo el relato, la narración dispondrá a continuación el pasaje argumental en el que el grupo encuentra una reserva de agua gracias a Meek. Sin embargo, dicha reserva está alcalinizada por las sequías y es, por tanto, inservible. Será entonces cuando el grupo, cuestionando abiertamente la labor de Meek como guía decida seguir hacia el norte desoyendo las indicaciones del guía – situación que en términos de guión podemos identificar como el primer punto de giro–.

El argumento del relato presentará a continuación un acontecimiento determinante para el devenir del relato: la segunda aparición del personaje del indio. Mientras los hombres de la expedición se encuentran fuera del improvisado campamento, Emily Tetherow se encuentra con el indio. Un encuentro que el argumento del relato presenta cargado de todos los estereotipos propios del género. Puesto que el personaje de Emily reacciona tal y como era de esperar, agarrando un fusil ante el temor de un ataque del nativo. Tras este encuentro, el relato presentará, en una nueva introducción de la recurrente escena nocturna de acampada, las preocupaciones del grupo ante esta nueva amenaza del *wilderness*. Oposición de la naturaleza salvaje que, como hemos visto se sitúa en la médula del western y que, el argumento se encargará de subrayar a continuación, cuando el grupo haya reanudado la marcha y deba enfrentarse a la rotura de uno de los carromatos por culpa del accidentado terreno que han de transitar.

En el siguiente acontecimiento dispuesto por la organización argumental de «*Meek's Cutoff*», una vez que el carromato haya sido reparado y que el grupo haya detenido nuevamente su viaje, el relato presentará otro de los célebres sucesos históricos relacionados con esta expedición. Es el caso del descubrimiento del oro de la mina que posteriormente se conocería como «*Lost Blue Bucket Mine*». Unos hechos que, como hemos mencionado más arriba, se encuentran documentados por la historiografía norteamericana contemporánea, pero que el argumento dispone de manera ficcionalizada puesto que aquí es el personaje del niño el que encuentra las pepitas de oro en vez de uno de los colonos adultos como en realidad sucedió. A pesar de este descubrimiento, los colonos deben de continuar su trayecto puesto que como se encarga de recordar nuevamente el argumento del relato, la escasez de agua es ya un problema de primer orden.

Tras unas nuevas secuencias de viaje por las praderas, el argumento dispone la tercera aparición del indio. En este caso descubierto por el personaje del niño. Tras esta nueva amenaza –tal y como lo juzgan los colonos–, el grupo decide ir en su

búsqueda para capturarlo. Con esa intención abandonan el improvisado campamento los personajes de Stephen Meek y Solomon Tetherow, quienes, tras una breve espera en la que la narración mantiene el argumento en las escenas de acomodamiento del campamento, regresan con el indio capturado. El argumento del relato presenta entonces la incapacidad del grupo de colonos para comunicarse con el indio, pero también su confianza en que el aborigen les pueda guiar hacia una fuente de agua. Un nuevo enfrentamiento de Meek con el grupo de colonos se sucede cuando éste intenta convencerlos sin éxito para matarlo. Por otro lado, es obligado destacar que en este momento la narración presenta por medio de la construcción argumental un nuevo acontecimiento documentado por los relatos historiográficos: el intercambio de los colonos con el indio de una manta a cambio de su función como guía. Una nueva muestra de la trascendencia que la fidelidad a los sucesos históricos posee en esta película.

En este momento el relato entra en el tercer y último acto y, por tanto, toda la disposición argumental, al igual que la propia acción narrativa, se aceleran. Después de una nueva secuencia de acampada nocturna en la que Meek es relevado definitivamente como guía del grupo, y del consiguiente acontecimiento argumental de trayecto por la pradera que le sigue, el grupo de colonos continúa su pertinaz búsqueda de agua, ahora guiado por el indio. En uno de los altos en el camino, la narración presenta el acercamiento de Emily Tetherow al personaje del indio. Un acontecimiento que por su misma disposición dentro del relato, inmediatamente después de que Meek haya sido relegado por no contar ya con ningún apoyo dentro del grupo, posee la función de subrayar el carácter positivo del personaje del indio. Un hecho que, como veremos más adelante, supone un ejercicio de resemantización de primer orden con respecto a los patrones narrativos tradicionales del género del western.

Todavía antes de la resolución final del relato el argumento presentará un último acontecimiento en el que el *wilderness* propondrá un nuevo esfuerzo al grupo de colonos. Guiados por el indio hacia una cumbre rocosa tras la que los pioneros han creído que el indio señalaba la existencia de una fuente de agua, la caravana debe de atravesar una escarpada cuesta. Después de conseguir deslizarse por ella dos carromatos, al tratar de descender el tercero la cuerda se rompe y el carromato termina por aplastarse contra unas rocas. En ese momento Meek amenaza con disparar al indio porque considera que les está engañando. Pero se ha quedado solo. Ahora los colonos desconfían de él y prefieren creer que el indio les llevará hacia el agua. Es por ello que, en el clímax de este último acto, Emily Tetherow se enfrenta a Meek y le encañona con el rifle. Tras la disputa, Meek es desarmado y el grupo prosigue su marcha tras la figura del aborigen.

El final del relato llegará una vez que el argumento presente a la caravana de colonos atravesando la cresta rocosa y ya extremadamente agotados. Agotamiento que se evidencia por medio del argumento al presentar éste al personaje del colono William White cayendo de su caballo. Es entonces cuando por medio del diálogo nos enteramos de que las reservas de agua están al límite y de que White lleva sin beber varios días. En ese momento el indio, que avanzaba unos metros por delante del grupo, se detiene frente a un árbol recién florecido. El grupo se le acerca suponiendo que, dado su verdor, el agua debe de estar cerca. Sin embargo, el argumento no deja

tiempo a que el espectador compruebe si finalmente la caravana de colonos encuentra la tan ansiada agua, puesto que el relato termina ahí. Con el grupo de colonos, agotado por el esfuerzo, oteando la silueta del indio perdiéndose en el horizonte.

Será esta una de las mayores audacias narrativas de «*Meek's Cutoff*» por cuanto que en una decisión, en evidente oposición a las constantes genéricas, el argumento del relato deja un final abierto que no sólo no plantea para el espectador las posibilidades finales de los protagonistas, sino que además no resuelve la Tarea a la que éstos venían enfrentándose durante todo el relato. Esto es, muy al contrario de lo que tradicionalmente se ha propuesto el género del western –en el que incluso filmes del oeste tan tardíos y alejados de la tradición como «*Dead Man*» (Jim Jarmusch, 1996) cerraban por completo sus finales–, el argumento de «*Meek's Cutoff*» no resuelve ni el objeto de deseo articulado como motor dramático fundamental –el asentamiento definitivo del grupo en el idealizado Edén– ni tampoco la principal resistencia a este propósito –la necesidad de encontrar una fuente de agua con la que abastecerse durante el trayecto–, dejando así el clímax final del relato abierto a cualquier posible interpretación por parte del espectador.

Segmentos argumentales.

1. Vadeo del río Malheur y posterior aprovisionamiento.
2. Primera acampada diurna y presentación del guía Stephen Meek.
3. La caravana de colonos atraviesa el «*Alto Desierto de Oregón*».
4. Segunda acampada (nocturna) e introducción de las sospechas sobre Meek.
5. Parada frente a las «*Blue Mountains*» e introducción de la escasez de agua.
6. Reanudación de la marcha a través del valle de «*North Fork*»
7. Acampada nocturna y distanciamiento de Meek.
8. Descubrimiento de una fuente de agua inservible.
9. Primer encuentro con el indio.
10. Imprevistos mecánicos durante el trayecto por la pradera.
11. Descubrimiento del oro de «*Lost Blue Bucket Mine*»
12. Segunda aparición del indio y salida en su búsqueda.
13. Captura del indio y primer enfrentamiento del grupo con Meek.
14. Acampada nocturna y relevación definitiva de Meek como guía.
15. El grupo sigue al indio con el objetivo de encontrar agua.
16. Acercamiento de Emily Tetherow al indio.
17. Pérdida de uno de los carromatos de la caravana.
18. Llegada al valle y final del relato.

El eje de la frontera en el argumento.

De entre todas las variantes de películas del Oeste que pueblan la vasta fenomenología del western cinematográfico, son pocas las que presenten en sus propuestas formales una evidencia tan clara del eje temático de la frontera como lo hacen los westerns de caravanas. Después de todo, es innegable que en términos de cosmogonía patriótica –que es lo que en definitiva plantea el género en su conjunto–, el avance civilizatorio sobre la salvaje inmensidad del territorio estadounidense cuenta con el traslado de colonos y pioneros desde el Este hacia el Oeste como uno de los emblemas simbólicos más evidentes al respecto. Una realidad que, como se ha señalado anteriormente, el género del western empleó en sus representaciones desde sus comienzos.

Tal y como ya se ha explicitado en esta investigación, en términos teóricos el llamado «*eje de la frontera*», definido por Kitses como el eje temático fundamental del género, se sustenta sobre la oposición de los dos campos semánticos esenciales del cine del Oeste: el llamado *wilderness* y la civilización. Oposición a partir de la cual se desarrollan una serie de oposiciones binarias de valores contrapuestos que, sintéticamente, se materializan en tres antinomias fundamentales: la oposición entre el individuo y la comunidad; entre la naturaleza y la cultura; y entre los territorios del Oeste y los del Este (Kitses, 2004:11). Categorías todas ellas que se ponen de manifiesto con evidencia en todas las muestras que el western de caravanas ha producido a lo largo de la historia del western.

En el caso concreto de el texto analizado en este epígrafe, «*Meek's Cutoff*», esta situación de la oposición entre la naturaleza salvaje y la organización civilizatoria, a partir de la cual se despliegan todo el conjunto de valores semánticos que pueblan el relato, se hace evidente ya desde la misma organización argumental que presenta el mismo. Así, solamente el acontecimiento que configura la premisa dramática de «*Meek's Cutoff*», el traslado de un grupo de colonos a través de los inhóspitos y todavía vírgenes territorios de Oregón en 1845, evidencia ya desde el inicio del relato la preeminencia de tal situación. Puesto que no es otra cosa que esa, la del imperioso avance de la civilización sobre el *wilderness*, lo que representa en este relato el esfuerzo de ese grupo de colonos que, guiados por Stephen Meek, ansían llegar al lugar de su futuro asentamiento. Ya que tal y como expresa el propio Meek en un momento del relato:

«*La civilización queda establecida ahí, en el valle Willamette. Todo lo demás, allá a donde nos dirigimos, pertenece a lo desconocido*» (4).

En este sentido se puede afirmar que todos los acontecimientos argumentales que vehiculan la narración de este relato están enfocados en la misma dirección. Así se entienden los sucesivos acontecimientos acerca de las amenazas y los impedimentos que la naturaleza más agresiva y salvaje presenta al grupo de protagonistas durante todo el relato. Desde el vadeo del río con el que se inicia el argumento del relato (1), hasta los fastidiosos tránsitos de la caravana de carromatos que terminan por quebrar el eje de uno de ellos (3 y 10), o el despeñamiento de uno de los carromatos en el tercer acto del relato (17). Pero también la constante presencia de un sol abrasador (6) o las soterradas presencias de animales salvajes de

mal agüero como el águila calva (8) –símbolo nacional de los Estados Unidos–, las serpientes del desierto (3) o los numerosos insectos cuyos recurrentes sonidos jalonan el conjunto del relato.

Respecto a esta amenaza de lo salvaje sobre la que se sustenta el eje semántico de la frontera en «*Meek's Cutoff*», dos aspectos merecen una especial atención. El primero de los cuales es la escasez de agua, que como todos sabemos es el elemento natural indispensable para la vida humana y animal, y que en este relato se articula como motivo dramático fundamental de la acción narrativa del argumento. Tal es así que, como se ha visto, la escasez de agua con la que abastecerse y, por tanto, su búsqueda, se convierten en «*Meek's Cutoff*» de alguna manera en una Tarea sustituta a la que deben de enfrentarse los protagonistas del relato por encima incluso del propósito colonizador. De manera que su presencia es global a lo largo del mismo y, por tanto, se repite sistemáticamente en prácticamente todos los acontecimientos representados por el argumento del relato.

Por otro lado, el segundo elemento natural que articula la oposición *wilderness*-civilización en «*Meek's Cutoff*», la presencia del otro, del nativo aborigen americano, aún cuando posee notable trascendencia para la organización argumental del relato por cuanto que el personaje que lo representa es determinante en el devenir de la acción y su presencia es, por tanto, constante a lo largo del mismo (9, 12-18); presenta ciertas disonancias de valor con respecto a la tradición genérica del western que merecen ser destacadas.

Como se ha señalado al comienzo de este capítulo, la figura del indio en el western de caravanas, bien sea como individuo o como entidad grupal perteneciente a alguna de las muchas tribus nativas que habitaban el territorio norteamericano durante el siglo XIX –apaches, chiricauas, seminolas, cayuses, paiutes, cherokees, arapahoes, etc.–, ha sido siempre recurrente. Al mismo tiempo, su presencia siempre ha servido a las manifestaciones del western de caravanas para articular otra de las amenazas del *wilderness*. En este sentido, las agresivas tribus de indios, en cuanto a su condición de elementos integrados por completo en el *wilderness*, han sido estereotipadas por esta variante de película del oeste como una manifestación más de los múltiples impedimentos que la naturaleza presentaba al implacable y necesario avance de la civilización hacia el Oeste del continente.

Sin embargo, en «*Meek's Cutoff*» esta situación se transforma de tal manera que incluso la misma figura del indio –como hemos visto, un arquetipo simbólico más de la amenaza del *wilderness*–, se resemantiza por completo hasta llegar a presentarse muy al contrario de lo que nos tiene habituado este tipo de película del Oeste, esto es, como aliado de los pioneros en la empresa colonizadora. Ya que aunque durante los primeros acontecimientos argumentales del relato se da una presencia de una posible amenaza de algún grupo invisible de nativos Paiute o Cayuse (5 y 7), a partir de la captura del indio –acontecimiento que marca el punto de no retorno argumental–, el personaje del indio es presentado por el argumento del relato en la segunda parte del mismo como un colaborador del grupo de colonos.

Otra oposición de valores propia del eje semántico de la frontera que cuenta con una presencia destacada en el argumento de «*Meek's Cutoff*» es la referida a la

antinomía establecida entre el individuo (propio del *wilderness*) y la comunidad (civilización). Asunto que, al igual que sucede en la mayor parte de las manifestaciones del western de caravanas, viene motivado por la propia naturaleza de esta variante de película del Oeste en la que el protagonismo actancial recae en el grupo de colonos que acarrear los valores civilizatorios en su tránsito por los nuevos territorios norteamericanos. Y que en el caso concreto de «*Meek's Cutoff*» se articula por medio de la oposición que el argumento propone entre el guía Stephen Meek y el grupo de colonos, quienes ya desde el comienzo del relato sospechan acerca de las intenciones del primero.

Esta oposición entre los valores asociados a la categoría de comunidad por oposición a la del individuo, y que Kitses tipifica como: democracia, responsabilidad colectiva y legalismo (Kitses, 2004:9), están articulados por el argumento de «*Meek's Cutoff*» en varios segmentos argumentales. El primero de ellos situado en el primer acto del relato, en la conversación que mantienen el líder de los colonos Solomon Tetherow (Will Patton) y el también colono Thomas Gately (Paul Dano), en el que tras una fugaz desaparición de Meek el segundo le espeta al otro:

«—Nos ha abandonado. Irá más rápido sólo. Es lo que haría yo. —No, no es lo que harías tú. Tu nunca abandonarías al grupo» (4).

Un diálogo que, como muestra la respuesta de Tetherow, pone de relieve la importancia que posee la comunidad de colonos para el grupo, y que lleva a situar en la escala de valores del grupo el interés colectivo por encima del interés individual. Asunto que el argumento se encarga de subrayar sistemáticamente a lo largo del relato por medio de la oposición entre el guía Stephen Meek, al que el argumento presenta como exclusivamente preocupado por su integridad individual y no por la de los colonos a los que ha de guiar, y el grupo de colonos, cuyas decisiones siempre están enfocadas hacia la supervivencia de todos los miembros de la expedición.

También en referencia a esta oposición entre los valores asociados a la comunidad y los asociados a la lógica solipsista del individuo, el argumento de «*Meek's Cutoff*» propone en otras tres ocasiones (8, 13 y 18) una serie de acontecimientos en los que el grupo de colonos ejercitan uno de los valores fundamentales de la categoría de la civilización y la comunidad: el ejercicio democrático. En concreto, se trata de tres situaciones —la ruta que debe seguir cuando encuentran la reserva de agua inservible, la actitud que toman con respecto al indio capturado y el qué hacer cuando, al final del relato, llegan al valle y no hay agua— en las que el grupo debe tomar una decisión colectiva. En estos casos el argumento dispone una serie de votaciones en las que cada uno de los colonos debe elegir entre una opción u otra. Poniendo de ese modo de manifiesto uno de los grandes valores jurídicos propios de la empresa civilizadora que supuso en términos ideológicos para el western cinematográfico —y, por tanto, para la imaginación proyectiva de la nación estadounidense— la conquista del Oeste.

Por último, creemos necesario destacar aquí las múltiples resonancias de carácter bíblico que la organización argumental de «*Meek's Cutoff*» presenta a lo largo

de todo el relato, y que, en cierto sentido, pueden ser observadas bajo el prisma del «*espíritu de la frontera*».

Es sabido que uno de los motivos mitonarrativos esenciales de los western de caravanas, en cuanto conjunto de representaciones fílmicas de la aventura de colonización del Oeste norteamericano, ha sido, al igual que en otros ámbitos del género del western, la asociación de sus patrones narrativos y de alguno de sus planteamientos temáticos a ciertas tradiciones provenientes de los relatos bíblicos judeocristianos. Realidad sobre la que se ha sustentado gran parte de la fertilidad simbólica del Cine del Oeste, y que ha permitido su total integración en la tradición cultural de las sociedades occidentales.

En el caso del western de caravanas, esas evidentes resonancias bíblicas se han sustentado fundamentalmente en la asociación simbólica entre el propósito colonizador de sus protagonistas con uno de los grandes mitos codificados por la tradición judeocristiana: el mito de la Tierra Prometida. Puesto que es en ese sentido en el que la cultura norteamericana del siglo XIX, profundamente religiosa, concibió su expansión territorial. La de considerar la fundación de nuevos asentamientos y ciudades como el cumplimiento de un «*destino manifiesto*» cuyo origen se situaba en la voluntad del dios cristiano. Voluntad que según la interpretación que la sociedad estadounidense de la época hizo de ella, exigía la difusión del progreso civilizatorio y el orden social a los nuevos territorios del *wilderness* dominados por el salvajismo de las bestias y el paganismo de sus pobladores aborígenes originarios. Un espacio al que era necesario llevar los valores de la civilización, que no eran otros que los propios de las sociedades modernas del Este, profundamente cristianas. Bien fueran éstas de raíces católicas o protestantes.

En la organización argumental de «*Meek's Cutoff*», la presencia del mito de la Tierra Prometida está introducido, además de por su inherencia al espíritu de los propios colonos protagonistas del relato, desde casi su mismo comienzo. En concreto encontramos una primera manifestación del mismo en el segundo segmento argumental, momento en el que el personaje del niño Jimmy White –símbolo inequívoco de la inocencia del propósito colonizador– recita dos fragmentos bíblicos extraídos de los libros primero y tercero del Génesis respectivamente (2):

«Con el sudor de tu rostro comerás el pan hasta que vuelvas a la tierra, porque de ella fuiste tomado; pues polvo eres, y al polvo volverás».

(Génesis, I-19)

«Después el Señor Dios dijo: "El hombre ha llegado a ser como uno de nosotros en el conocimiento del bien y del mal. No vaya a ser que ahora extienda su mano, tome también del árbol de la vida, coma y viva para siempre. Entonces expulsó al hombre del jardín de Edén, para que trabajara la tierra de la que había sido sacado. Y después de expulsar al hombre, puso al oriente del jardín de Edén a los querubines y la llama de la espada zigzagueante, para custodiar el acceso al árbol de la vida».

(Génesis, III/22-24)

Un diálogo en el que quedan fuera de toda duda las resonancias bíblicas, pero también el mito de la Tierra Prometida y el jardín del Edén del que fueron expulsados los hombres tras el Pecado Original. Puesto que tal y como está dispuesto por el relato este diálogo, en el interior de un segmento argumental en el que otro de los colonos se afana en apagar un fuego con tierra, e inmediatamente antes y después de que el grupo de colonos tenga que hacer frente a las numerosas resistencias del *wilderness* que les presentará el camino. Amenazas de lo salvaje que debido a la construcción del relato, el espectador no puede sino asociar a esos querubines que el texto bíblico consagra como guardianes del Jardín del Edén.

Por último, este mismo Jardín del Edén aparece también asociado en «*Meek's Cutoff*» de manera también inequívoca al territorio al que se dirigen el grupo de colonos. En concreto, esta asociación es presentada de manera explícita en uno de los recurrentes segmentos argumentales de acampada (4), en el que el personaje de Stephen Meek trata de elevar el ánimo de los colonos. En este momento, en el que los personajes conversan delante del fuego de una hoguera, el guía le espeta a uno de los colonos que,

«Si es riqueza lo que buscas, aquí hay riquezas a montones. La tierra a donde te diriges es un segundo Edén»

Pero las referencias a motivos provenientes de la tradición bíblica judeocristiana en «*Meek's Cutoff*» no terminan ahí. Como veremos más adelante, en el estudio de los aspectos iconográficos y temáticos de este relato, el conjunto del filme está trufado de dichas asociaciones simbólicas. Desde la presencia simbólica de las Tres Marías en alguno de los planos dedicados al trayecto de los colonos, pasando por la procesión por el desierto o el nombre al que responde el líder de los colonos, Solomon Tetherow. Un nombre que como es sabido, hace referencia al tercer y último rey del antiguo Israel unificado.

III.2.1.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento.

Uno de los primeros rasgos que se destacan al analizar el argumento de «*Meek's Cutoff*» es el esfuerzo del relato por presentar desde un punto de vista histórico de carácter fidedigno la serie de acontecimientos de este grupo de colonos que, según ha relatado la historiografía norteamericana, trataron de colonizar el Oeste del territorio de Oregón en 1845. Es por ello que ya desde el comienzo del relato, el argumento presenta muchos de los acontecimientos históricos que dotaron de celebridad a esta expedición.

Sin embargo, este esfuerzo del argumento por dotar de rigor histórico a la narración cuenta con ciertas ausencias. Desde el número de miembros de la expedición, que como han señalado los relatos de carácter histórico, ascendían a casi mil colonos; hasta cuestiones como la de las múltiples defunciones de pioneros que se produjeron durante el penoso trayecto. Ausencias que están motivadas por el hecho de que el argumento del relato comienza la narración una vez que el amplio grupo de colonos ya se había disgregado en dos grupos más pequeños.

Más allá de estas variaciones con respecto a los hechos históricos, debidas a la selección del marco temporal del argumento relato, la pretensión de «*Meek's Cutoff*» de relatar los hechos desde un punto de vista históricamente veraz cuenta con una serie de estrategias narrativas en su apoyo. En concreto, es necesario destacar las particularidades narrativas del argumento desplegado por el relato, y según el cual se presentan los acontecimientos de la narración por medio de una fuerte relación causal. En este sentido, se puede señalar que ninguno de los acontecimientos argumentales presentados por la narración se descuelga de la ligazón causal que organiza el relato. Todo en él se sucede con arreglo los principios de causalidad (causa-efecto), de manera que se facilita la comprensión narrativa del relato por parte del espectador.

Esta motivación causal de los acontecimientos del relato está, además, organizada en base a una estructura lineal que permite al espectador establecer una fuerte vinculación entre los acontecimientos de manera progresiva, al mismo tiempo que proporciona al relato una estructura que facilita al espectador el trabajo inferencial lineal para la construcción constante y coherente de la historia. En este sentido, es fácil comprobar cómo narrativamente el relato se va construyendo a partir de la acumulación de los acontecimientos de la trama que se relacionan consecutivamente en la cronología del relato. Acontecimientos cuya principal ligazón posee un eje argumental básico: la consecución del propósito de la expedición, alcanzar el «*Edén*» donde fundar un nuevo asentamiento; y dos resistencias fundamentales: la ausencia de agua con la que abastecerse (e inevitablemente relacionada a ella, su obsesiva búsqueda), y las sospechas hacia la labor del guía Stephen Meek.

Esta estructura argumental lineal de fuerte preeminencia causal del relato «*Meek's Cutoff*» es una de las particularidades que proporcionan al espectador fuertes indicios de pertinencia y veracidad de la información presentada, y gracias a la cual se consigue la sensación de veracidad de lo relatado. De que el relato tiene que ver más con el documento histórico que con la leyenda del Oeste. En este sentido, el hecho de que todos los acontecimientos del argumento estén relacionados entre sí como causa del siguiente acontecimiento o efecto del anterior, permite evitar posibles disparidades o incompatibilidades en la interpretación de la historia por parte del espectador. De esta manera, al enfrentarse con un relato aparentemente diáfano y completo, el espectador se ve obligado a conceder la mayor de las credibilidades posibles al mismo.

Otro rasgo importante de la lógica narrativa del relato es el hecho de que la cantidad de información a la que el espectador tiene acceso durante el devenir del mismo no está limitada. Durante el proceso de consumo narrativo del relato, el espectador tiene un acceso al total de la información posible acerca de la historia representada. Esto es, ningún acontecimiento o motivación actancial del relato se le oculta al espectador con la intención de despertar en él una curiosidad narrativa centrada en el suspense. Solamente quedan fuera del alcance del espectador los acontecimientos referidos al comienzo de la expedición y todos aquellos hechos históricos que tuvieron lugar hasta el momento en que el grupo original se disgregó.

No hay, por tanto, en «*Meek's Cutoff*» ningún intento por ocultar información al espectador. Se puede afirmar por tanto, que ya desde el mismo comienzo del relato, la

narración se encarga de ofrecer al espectador un acceso ilimitado a la información de la historia representada y de ciertos momentos anteriores a la misma (como son algunas situaciones del origen de la expedición (2), las experiencias previas del guía en el territorio o las circunstancias vitales del pasado de alguno de los colonos).

Desde la observación de estos parámetros constitutivos de la lógica narrativa del argumento de «*Meek's Cutoff*», se puede concluir que este carácter lineal, de fuerte causalidad y de presentación completa y diáfana a la información de la historia por parte de la construcción argumental concuerda de manera precisa con la intencionalidad transtextual –genérica– y con el sentido global del relato. Es más, se puede afirmar que la misma propone un paso más allá en la tradición del Cine del Oeste por cuanto que concede mayor importancia a la representación histórica fidedigna que a la idealizada fabulación que ha caracterizado al western de caravanas durante su larga existencia.

Dilación y redundancia.

Tal y como se ha señalado unas líneas más arriba, el argumento de «*Meek's Cutoff*» no presenta explícitamente todos los acontecimientos que presumiblemente suceden en la historia representada por el relato. Este hecho se constata al observar la ausencia en la estructura argumental de la serie completa de acontecimientos referidos a la expedición de 1845 por el territorio Oeste de Oregon. Pues como ya ha sido mencionado, el argumento de «*Meek's Cutoff*» toma como punto de partida el momento en que la larga caravana de colonos inicial ya se había separado. Este hecho de comenzar la acción argumental *in media res* con respecto a los hechos históricos, es lo que motiva que en el argumento del relato falten acontecimientos como el complicado ascenso a la garganta rocosa de *North Fork*, las primeras defunciones de bestias y pioneros o el momento en que el grupo decide separarse para encontrar una fuente de agua.

Por otro lado, la narración de «*Meek's Cutoff*», no deja lugar a lagunas argumentales causales de trascendencia para el sentido global del relato más allá de las necesarias para el mantenimiento de cierto interés en el espectador. En concreto, al configurarse como un relato ampliamente enfocado, en el sentido de presentar al espectador un acceso completo e inmediato a la información de la historia mediante la selección de acontecimientos que conforman su actividad narrativa constructiva, el relato no plantea tanto una narración centrada en la resolución de la Tarea esencial de los colonizadores del Oeste americano (esto es, la llegada de los colonos a la Tierra Prometida), sino una narración enfocada hacia la representación de las penurias e imprevistos –como el acceso a las fuentes de agua–, y en general, al esfuerzo colectivo que supuso tal empresa.

Respecto a la exposición de los acontecimientos del argumento y de la información de la historia en el relato en «*Meek's Cutoff*», lo primero que cabe destacar es la ausencia en el relato de todos los acontecimientos previos de la expedición originaria, y la distribución regulada y gradual a lo largo del relato de los referidos propiamente al argumento del relato. Esta estrategia expositiva de los acontecimientos argumentales, que están expuestos de manera directa, esto es, sin instancias narrativas que los mediaten para el espectador, permite al espectador la

formación de hipótesis fuertes y absolutas y la extracción de inferencias consolidadas e inequívocas. Es por ello que se puede afirmar que el argumento de «*Meek's Cutoff*» articula la construcción de un relato fuerte y unívoco que no deja lugar a dudas para posibles interpretaciones ajenas al sentido global que se le pretende dar al relato. Situación que solamente queda transgredida en la resolución del relato. Final que como ya se ha señalado queda abierto y ,por tanto, sin resolver.

En cuanto a las repeticiones del argumento que refuerzan las asunciones, hipótesis e inferencias sobre la información de la historia del relato, se puede establecer que en este relato el argumento del mismo articula dos tipos de redundancias en su construcción, aunque en ningún caso se trata de iteraciones argumentales propiamente dichas. Estas situaciones redundantes tienen que ver con la naturaleza itinerante del relato y consisten en la repetición de las escenas de trayecto por diferentes espacios (colinas, desiertos, praderas y valles), y con las sucesivas acampadas que realiza la caravana de colonos durante su trayecto. En referencia a estas últimas, conviene señalar que la recurrencia en las escenas de acampadas nocturnas es empleada en el relato para configurar el marco temporal del relato.

Sin embargo, al margen de estos apuntes, en general los acontecimientos argumentales suceden una vez en el nivel de la historia y en ningún caso se repiten, ni modificados en su punto de vista ni de ninguna de las maneras. Esto es, «*Meek's Cutoff*» es un relato singulativo. Sin embargo, al igual que las repeticiones argumentales de las acampadas y los trayectos, también se dan ciertas repeticiones del contenido argumental como son las referidas al motivo dramático de la escasez de agua. Repeticiones necesarias por cuanto que esta constante búsqueda de agua es uno de los ejes narrativos sobre los que se sustenta el desarrollo de la acción del relato.

III.2.1.3 Otras estrategias narrativas.

De acuerdo con el planteamiento de análisis narrativo propuesto por David Bordwell (1985:57), quien basa su aproximación al análisis de las estrategias narrativas empleadas por las películas en el trabajo teórico de Meir Sternberg (*Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1978), dichas estrategias narrativas pueden caracterizarse de acuerdo a tres categorías fundamentales: el conocimiento, la autoconciencia y la comunicabilidad. A continuación empleamos estas tres dimensiones de las estrategias narrativas para determinar algunas peculiaridades narrativas más del argumento del relato.

Conocimiento.

A la hora de determinar el grado de conocimiento que presenta la narración del relato, es fundamental tomar en consideración el hecho de que si bien es cierto que el argumento de «*Meek's Cutoff*» omite en su planteamiento ciertos acontecimientos de la expedición documentados por la historiografía norteamericana, una vez que el relato se inicia –con el grupo ya separado– el acceso al conocimiento de la historia por parte del espectador es completo.

En este sentido, el argumento del relato se estructura con un elevado grado de conocimiento que consolida la idea de un relato fidedigno y veraz, estructurado con arreglo a la representación de los mismos sucesos por los relatos literarios de carácter histórico, y que, en cierto sentido, puede ser tipificado como aséptico o sin apenas intromisión de la narración en lo relatado. Esto se debe, a nuestro entender, a que en ningún caso desde la narración se proponen valoraciones acerca de los representado. Se persigue la sola representación de los hechos sin que el espectador reciba un juicio moral o estético acerca de lo que ve. De ahí que no haya presencia de narradores intradieгéticos o extradieгéticos, o de comentarios de la acción situados al margen de la narración articulada por el argumento y los personajes del relato.

Autoconciencia.

En esta misma línea de presentar un relato neutro, sin valoraciones o juicios acerca de lo relatado, y con un acceso completo del espectador hacia la información dispuesta por la narración, se puede señalar que el relato «*Meek's Cutoff*» no presenta en ningún caso estrategias narrativas enfocadas a determinar grado alguno de autoconciencia. En este sentido, en nada de lo representado parece estar enmarcado fuera de la contemplación de una diégesis completa y autónoma. Esto es, «*Meek's Cutoff*» se configura como la representación de un «*mundo posible*» cerrado y completamente ficcionalizado, en el que se persigue que el espectador olvide el hecho de estar contemplando una ficción narrativa.

Comunicabilidad.

Por último, al presentarse como un relato no restrictivo, en el que la única información argumental que se oculta pertenece al suspense necesario para mantener el interés del espectador, enfatiza la comunicabilidad de la historia para plantear de ese modo un relato fílmico de carácter histórico cercano al propósito documental.

III.2.1.4 Estructura actancial.

En consonancia con la tradición consolidada por las convenciones genéricas del western de caravanas, en «*Meek's Cutoff*» se distingue desde su mismo comienzo la naturaleza grupal del protagonismo actancial del relato. De este modo, la primera consideración de importancia a realizar con respecto a la estructura actancial de este relato es la de que en «*Meek's Cutoff*» la figura del Destinatario –en cuanto sujeto actante que persigue la consecución de un objetivo u obtención de un objeto (Bal, 1985:35)– se articula en torno al grupo de colonos que protagonizan la acción del relato. Individuos que son los que persiguen el objetivo de alcanzar un lugar en el sureste del territorio de Oregón donde fundar un nuevo asentamiento.

Sin embargo, en este grupo de colonos que está formado por varios individuos –Solomon y Emily Tetherow, la familia White (Glory, William y Jimmy) y el matrimonio Thomas y Millie Gately–, no todos los miembros poseen la misma importancia. En concreto, y tal como se verá en el siguiente epígrafe dedicado a la focalización del punto de vista narrativo, un personaje de entre todos ellos destaca sobre el resto: el de Emily Tetherow. Puesto que es ella la que ostenta el papel fundamental en la transmisión de la información de la acción del relato, y por medio de la cual el espectador recibe informaciones de notable trascendencia para el devenir del mismo como la aparición del indio, la inutilidad de la reserva de agua encontrada al final del primer acto o la completa oposición del grupo al guía Meek en el clímax final.

Por otro lado, así como el grupo de colonos se articula aquí como el Destinatario del relato en cuanto que ostenta la Tarea –objeto de deseo en la terminología de Mieke Bal– de llevar el avance civilizatorio hacia los inhóspitos territorios del Oeste, en «*Meek's Cutoff*», al igual que sucede en todos los westerns de caravanas, se puede considerar que la figura del Destinador –constituida por aquellos que apoyan al sujeto en la realización de su intención, proveen el objeto o permite que se provea (Bal, 1985:36)–, y, por tanto, aquella que propone la Tarea al Destinatario, se articula en torno a una abstracción de la sociedad norteamericana «civilizada» del Este de la nación. Puesto que es ella, la sociedad civilizada norteamericana –verdadero origen y destino del género del western–, la que por medio de arengas políticas y aspiraciones de expansión territorial y desarrollo económico-industriales, la que perseguía la colonización de los nuevos territorios del Oeste americano. Y la que con dichos movimientos promovió la emigración hacia dichos territorios. Asuntos recurrentes en todo el género del Oeste pero particularmente en los de caravanas.

De esta situación actancial elemental se derivan otra serie de figuras como son el Oponente, que en «*Meek's Cutoff*», al igual que en la mayor parte de westerns de caravanas y de exploración se articula en torno al *wilderness* y sus recurrentes amenazas naturales; el Objeto –bien deseado por el Destinatario (Bal, 1985:36)– que sería el ya mencionado propósito colonizador del suroeste de Oregón, y, en apariencia, como figuras adyuvantes aparecerían los personajes de Stephen Meek y el indio. A este último respecto es necesario destacar algunas particularidades de importancia que presenta «*Meek's Cutoff*». Particularidades que se refieren a la dualidad que el relato presenta con la figura, en cuanto categoría actancial de adyuvante, del guía Stephen Meek, y a la resemantización operada sobre la figura del indio, al ser presentado en el relato como tal, es decir, como figura adyuvante.

Respecto del primero, aunque si bien es cierto que el personaje de Stephen Meek, tanto a nivel histórico como argumental, aparece como una instancia actancial que colabora de manera explícita en la consecución del objetivo dado al grupo de colonos, no es menos cierto que el relato también presenta notables divergencias con este propósito. De hecho, tal y como se aprecia desde el mismo comienzo del argumento del relato y en su posterior desarrollo, las dudas del grupo con respecto a la labor de Meek son constantes. Hasta el punto de que en apariencia el mismo podría ser considerado como adyuvante de la Tarea del Destinatario, en la práctica, si bien es cierto que no se opone a la misma, tampoco contribuye a ella.

Por otro lado, más interesante para el análisis de las constantes narrativas y actanciales del western contemporáneo es la figura del indio en «*Meek's Cutoff*». Como se ha señalado unas líneas más arriba, el estereotipo del indio, bien sea en su condición individual o en la tribal, ha estado asociado a lo largo de la fecunda historia del Cine del Oeste, y en particular en la variante del western de caravanas, al rol actancial del oponente. En este sentido, por todos es conocido el hecho según el cual los nativos aborígenes americanos de las distintas tribus han sido codificados por el western como una amenaza más del *wilderness* contra el que luchan los esfuerzos civilizatorios de la sociedad norteamericana. Una situación que permaneció constante durante décadas y que solamente hacia la década de los setenta, una vez que en el seno del western se instaló un evidente revisionismo que afectó principalmente a los planteamientos temáticos e ideológicos del género, sufrió ciertas modificaciones que llevaron a comenzar a representar al indio en la pantalla, no tanto como una amenaza de lo salvaje sino como un elemento neutral más de la naturaleza. Cambios que, por otro lado, nunca llegaron a afectar al llamado western de caravanas por cuanto que esta variante de película del Oeste había menguado de tal manera que, como se ha visto, apenas cuenta con manifestaciones en dicho periodo.

Sin embargo, en esta muestra contemporánea del western de caravanas que es «*Meek's Cutoff*», la consideración actancial del indio como figura adyuvante de los colonos en la consecución de su tarea supone una inequívoca muestra de los múltiples fenómenos de resemantización que pueblan el género del western en nuestro tiempo. Así, a pesar que en las primeras ocasiones en las que aparece el personaje del indio, la reacción de los colonos –más concretamente de Emily Tetherow, que es quien efectivamente se lo encuentra–, al igual que la del espectador, es la de asociarlo a un nuevo peligro del *wilderness* al que deben enfrentarse los colonos. Sin embargo, una vez que el indio es capturado, la representación que hace el relato de él se transforma hasta el punto de ser presentado como un personaje que colabora con el grupo de colonos en la búsqueda de agua.

Conviene añadir en este lugar, por último, un apunte de notable importancia referido a la estructura contractual del relato y a la consiguiente, y ya mencionada, Tarea planteada al Destinatario actancial –el grupo de colonos–. Como se ha visto, en «*Meek's Cutoff*» al igual que en el resto de westerns de caravanas, los colonos reciben la Tarea de encontrar un lugar en los territorios del Oeste donde fundar un nuevo asentamiento. Sin embargo, en este relato se aprecia también una modificación de importancia de tal situación que viene motivada por una determinada amenaza que encuentran en su camino –la ausencia de agua potable–, cuya resolución termina por adquirir mayor importancia para el devenir dramático del relato. De este modo, una

situación que pertenece a lo que la semiótica narrativa define como *estructura polémica* –en el sentido de estar caracterizada por los conflictos planteados entre los sujetos del relato que se disputan los objetos de valor puestos en circulación por la narración del relato, esto es, por las funciones de la *carencia* y la *liquidación de la carencia*–, como es la inevitable búsqueda de agua potable por los colonos en «*Meek's Cutoff*» se convierte en el eje principal de la acción dramática del relato hasta el punto de eclipsar la verdadera Tarea encargada al Destinatario.

Una situación ésta última que evidencia una vez más la trascendente variación que presentan los westerns contemporáneos, por cuanto que es una evidente manifestación de la deriva posmoderna del sentido global de los textos narrativos. Aquella por la cual, es habitual dejar en suspenso el cumplimiento de la Tarea por parte del héroe para centrar las representaciones en cuestiones adyacentes a la misma, abandonando de ese modo el carácter cerrado y autónomo de los relatos de tipo clásico a los que pertenecieron de manera fehaciente todos los westerns de tiempos pasados.

III.2.1.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo.

Dada la organización actancial de «*Meek's Cutoff*», la primera consideración que se puede señalar con respecto a la articulación del punto de vista cognitivo del relato es que la misma viene definida por el mismo parámetro que la dominancia actancial. Esto es, por la naturaleza grupal de los protagonistas del relato. En este sentido, el grupo de colonos que protagoniza la acción dramática hace que este relato se pueda considerar, en cierta medida, como un relato de focalización narrativa grupal y variable. En concreto, en el análisis narrativo del mismo se aprecia que determinados acontecimientos argumentales se presentan al espectador desde distintas instancias narrativas, pero todas ellas pertenecientes al grupo de miembros anglosajones de la expedición, y que según su naturaleza narrativa respecto de los acontecimientos representados y el momento en que aparecen, se presentan todas ellas como interiores a la diégesis.

Es por ello que se puede afirmar que el principal punto de vista cognitivo del relato, esto es, el dominio narrativo global del relato recae en el grupo de colonos. Sin embargo no todos los colonos poseen la misma preeminencia en la transmisión para el espectador de la información del relato. En esencia, se aprecia que la mayor parte de la información que recibe el espectador viene proporcionada por el punto de vista narrativo del personaje de Emily Tetherow y, en menor medida, por otros integrantes de la expedición como son el niño, Jimmy White, y el marido de la primera y líder de la expedición, Solomon Tetherow. Por otro lado, como veremos más adelante, hay ciertos acontecimientos argumentales puntuales que están focalizados por la instancia narrativa actancial de Stephen Meek.

Como se ha señalado, el argumento del relato comienza con el vadeo del río Malheur por el grupo de colonos y con las posteriores labores de reorganización de las caravanas. Este acontecimiento argumental (1), que abre el relato, bien puede ser considerado, al modo de las tonalidades dominantes en la música tonal sinfónica, como la tonalidad mayor. Puesto que en él se aprecia ya la cualidad general del punto de vista narrativo: la de pertenecer al grupo de colonos. Ya que en la representación del mismo, la información que nos proporciona el argumento sobre la acción se reparte entre varios de los miembros de la expedición, sin que ninguno de ellos ostente un papel principal en la transmisión de la información dramática. A ello habría que añadir ciertos parámetros iconográficos relativos a las posiciones de cámara que veremos más adelante. Una situación que se prolonga en la primera acampada del grupo, que tampoco viene narrativizada por ningún personaje en concreto.

Por el contrario, el siguiente segmento argumental del relato (2) propone ya una focalización cognitiva situada en un principio en el personaje infantil, Jimmy White, quien como hemos visto recita unos pasajes bíblicos mientras junto a su familia, y una nueva muestra de la grupalidad generalizada del punto de vista cognitivo. Puesto que mientras la narración nos presenta sus palabras mediante el recurso a la voz *over*, el relato nos sitúa a los espectadores frente a los esfuerzos del colono Thomas Gately por apagar el fuego con la tierra reseca del «*Alto Desierto de Oregón*». Situación, ésta de la variabilidad grupal del foco cognitivo del relato que se repetirá en la primera travesía representada (3), en la que el foco de presentación de la acción dramática

oscilará entre varios personajes –Emily Tetherow, Glory White y Millie Gately–, al igual que en todas las representaciones de travesía de las caravanas (3, 6, 10, 15 y 17).

Una mención especial merecen los múltiples segmentos argumentales dedicados a las acampadas nocturnas de los colonos en el camino (4, 7 y 14), que si bien presentan también una cierta multiplicidad en el foco cognitivo, con saltos entre distintos personajes, poseen un poderoso aglutinador del mismo en el personaje de Emily Tetherow, quien está presente en todos. Este asunto, en ningún caso baladí por cuanto que en dichos segmentos se informa al espectador de la creciente desconfianza del grupo hacia Meek, de las violentas represalias que contra el guía se plantean los hombres de la expedición, y de la hambruna y las penurias que sufre el grupo por la escasez de agua, pone de manifiesto por sí solo la preeminencia de este personaje en la transmisión de la información del relato al espectador.

Dominancia en la estructuración del punto de vista cognitivo del relato que se evidencia también en el hecho de que los grandes acontecimientos del relato –el punto medio del argumento y el detonante del clímax final– vienen articulados por este mismo personaje de Emily Tetherow. Se tratan del momento en que el grupo descubre al indio, tanto el momento fugaz en que durante uno de los trayectos de la caravana la narración introduce un contraplano de la silueta del indio en respuesta visual al plano de la mirada de Emily hacia una colina (6); como al primer encuentro efectivo con el indio (9) en el que es la misma personaje quien se lo encuentra y posteriormente dispara el fusil en señal de alarma; o el momento climático del tercer acto del relato (17) en el que Emily sale en defensa del indio y encañona al guía Stephen Meek.

Pero también otros acontecimientos argumentales de menor importancia para el avance de la acción dramática del relato se encuentran vehiculados por el punto de vista cognitivo del Emily Tetherow. Son los casos del enigmático final del relato (18), en el que la narración, después de presentar el fracaso del grupo por encontrar agua, deja abierto para el espectador la resolución de esta tarea y la incertidumbre con respecto al indio, a través de la percepción de toda la escena por medio del personaje de Emily Tetherow, con cuya mirada final al indio se cierra definitivamente el relato; o los dos accidentes mecánicos de los carromatos, tanto la ruptura del rueda (6) como la colisión del último acto (17). Asuntos todos ellos que no hacen sino subrayar la capitalidad del personaje de Emily Tetherow en la transmisión de la información argumental del relato.

Según hemos adelantado unas líneas más arriba, cabe añadir respecto a la focalización narrativa de «*Meek's Cutoff*» la presencia de otras dos instancias narrativas sobre las que se sustenta, en diferente medida, la organización del punto de vista cognitivo: los personajes de Jimmy White y de Stephen Meek. El primero de ellos, el personaje del niño, es empleado a lo largo del relato en varias ocasiones para proporcionar la información necesaria del relato al espectador. En concreto son tres los acontecimientos argumentales que, dada la importancia de los mismos, merece la pena destacar. Se tratan del descubrimiento del oro de «*Lost Blue Bucket Mine*» (11), acontecimiento que como ya se ha señalado es uno de los sucesos históricos más célebres de esta expedición, y que es empleado temáticamente en «*Meek's Cutoff*» para subrayar la idea del nuevo edén y las concesiones que tuvieron que hacer en su camino este grupo de colonos; de la presentación inicial del guía Stephen Meek (2 y

3), que el espectador recibe gracias a la presencia de Jimmy White y por tanto, a través de su punto de vista narrativo; y de la segunda aparición del indio, que aunque no se le ofrece al espectador de manera visual, está presentada por medio de este mismo personaje. A nuestro entender, el hecho de que Jimmy White comparta, en menor medida, la focalización narrativa del relato con el personaje de Emily Tetherow –dos personajes, uno un niño y la otra, una mujer– subrayan la idea de inocencia de los colonos al conjunto del relato.

Al mismo tiempo, por medio del personaje del guía Stephen Meek, el relato presenta al espectador ciertos acontecimientos y motivos de la acción dramática de cierta relevancia, tanto argumental como temática. En el primer sentido, el argumental se puede catalogar el descubrimiento de la reserva de agua inservible (8), aquella que en al final del primer acto del relato se cruza en el camino de los colonos. Puesto que es en efecto, por medio de este personaje cuando el espectador recibe esta información crucial para la historia. A nuestro modo de ver, en un intento del relato por presentar un cierto rigor para con la historia real de los sucesos de la expedición, que como hemos visto presenta a un Meek que, a pesar de los infortunios, no abandonó a los colonos y se esforzó por el éxito de su empresa. Una realidad que parece permanecer de algún modo oculta en otros relatos de la expedición del atajo de Meek.

En conclusión, se puede sintetizar que la focalización narrativa del relato «*Meek's Cutoff*» es de carácter variable, oscilando entre distintos miembros de la expedición de colonos –Jimmy White, Stephen Meek y en menor medida, Solomon Tetherow y el indio–, pero cuyo principal foco cognitivo está centrado en el personaje femenino de Emily Tetherow, que es por medio de quien el espectador recibe el grueso de la información narrativa necesaria para la construcción del argumento y del relato. Ello hace que se pueda considerar un foco dual distribuido entre el grupo de colonos y Emily Tetherow.

III.2.1.6 Temporalidad y especialidad del argumento.

El tiempo del argumento.

Duración

Al margen de la inserción al comienzo del relato de un rótulo con la fecha – 1845– y el lugar –Oregón– en los que tiene lugar la acción dramática desplegada por el argumento, no existe en «*Meek's Cutoff*» ningún otro indicador explícito de la dimensión temporal de la historia narrada. Sin embargo, al presentar una historia en apariencia lineal y cronológica, esto es, sin saltos temporales de avance o de retroceso definidos, el espectador puede inferir la duración de la diégesis a partir de las sucesivas escenas nocturnas de acampada que jalonan el conjunto de la narración, situación que se repite gracias a las marcas temporales provenientes del diálogo de los personajes.

En concreto, gracias a estas distinciones de la narración acerca del periodo de tiempo que abarca la historia, se puede concluir que la misma dura siete días y seis noches. Una duración que, si bien difiere del tiempo total que duró la expedición real sobre la que está basada el relato –y que la historiografía, ha estipulado en los veintiséis días que van del 1 al 26 de septiembre de 1845–, concuerda con la realidad histórica por cuanto que el argumento del relato centra la narración en la deriva de una parte del grupo una vez que toda la expedición se había disgregado.

Por último, se puede destacar que el tiempo del argumento construido por la representación de los acontecimientos mencionados es idéntico al tiempo de la historia representada. Esto es, la construcción argumental del relato avanza de manera pareja a la historia representada. De manera que se potencia de ese modo la sensación de veracidad para con lo narrado. Un propósito que concuerda con el resto de estrategias narrativas empleadas, y que están enfocadas a la articulación de un relato veraz y fidedigno de acuerdo a los sucesos históricos en los que se basa.

Orden

En cuanto al orden de los acontecimientos presentados por el argumento, cabe señalar que el mismo respeta de manera evidente la cronología temporal de la historia. Esto es, los acontecimientos del argumento se suceden de manera lógica y natural los unos a los otros de acuerdo con la naturaleza de los hechos narrados que construyen la historia en la mente del espectador. No se dan, por tanto, casos de analepsis o de prolepsis, ni tampoco desordenes temporales en la cadena de acontecimientos que configuran el relato.

Frecuencia

Con relación a la frecuencia temporal de la narración en «*Meek's Cutoff*», se aprecia que la estrategia del relato responde a las características del relato singulativo, es decir, cada acontecimiento argumental muestra una acción y explica un hecho autónomo, y ningún acontecimiento argumental se repite a lo largo del relato. En este sentido la lectura del relato es lineal y progresiva. Otra estrategia que, a nuestro modo de ver, trabaja en la misma línea de una representación diáfana y sin intrusiones valorativas de lo relatado por parte de la narración.

Los espacios del argumento.

Referido a los espacios físicos determinados por la construcción argumental del relato, esto es, aquellos parámetros espaciales necesarios para la construcción del argumento que permiten la construcción de la historia, y que representan los entornos relevantes, las posiciones designadas y los caminos asumidos por los agentes de la historia, lo primero que cabe destacar en «*Meek's Cutoff*» es el marco espacial dónde se desarrollará la acción de la historia: el territorio de Oregón. Una información que viene definida por el intertítulo insertado al comienzo del relato.

Toda vez que el argumento encuadra para el espectador el marco espacial general dónde se ubica el relato, el argumento presenta la serie de espacios parciales donde se desarrollará la acción de los distintos segmentos argumentales. Entre ellos cabe destacar la presencia recurrente de los numerosos espacios que han configurado la iconografía espacial elemental del género del western a lo largo de su historia. Es por ello que en el trayecto de la caravana de colonos que propone el argumento de «*Meek's Cutoff*» aparecen representados como fondos ciertos espacios canónicos del Cine del Oeste como son la pradera, el desierto, el valle, los collados o las cordilleras montañosas. En este sentido, salta a la vista que en «*Meek's Cutoff*» se plantean una serie de localizaciones espaciales para el argumento que se configuran como un catálogo de los múltiples espacios imaginados por el western cinematográfico.

Al mismo tiempo, dada la pretensión historicista del relato, en «*Meek's Cutoff*» se presentan también varios de los espacios geográficos reales en los que tuvieron lugar los sucesos históricos propios de la expedición de colonos. Así, en este relato aparecen lugares como las *Blue Mountains*, el «*Alto Desierto de Oregón*», el río Malheur, la cuenca Harney o la mina de oro escondida de «*Lost Blue Bucket Mine*». Espacios todos ellos que al aparecer representados por el argumento del relato, confieren mayor consideración histórica y mayor sensación de documento histórico al conjunto de la narración. Potenciando de ese modo la pretensión de veracidad y fidelidad histórica al filme.

Por último, creemos que es necesario destacar la especial importancia que adquiere la dimensión espacial del argumento en «*Meek's Cutoff*», puesto que ella cumple una doble función: la de representar el soñado jardín edénico de la Tierra Prometida hacia el que se proyectaron los sueños colonizadores de la sociedad norteamericana del siglo XIX; y la de servir como elemento dramático de primer orden al articularse como entidad actancial representativa de las muchas amenazas que el *wilderness* presentaba al avance civilizatorio del que son representantes el grupo de colonos. En este último sentido de proyección dramática y agresiva de la naturaleza es en el que se deben contemplar la aridez del desierto (3) –con los suelos agrietados y la implacabilidad del sol abrasador–, las escarpadas pendientes a las que se deben enfrentar el grupo de colonos (17) o la amenaza de la cordillera montañosa que se debe atravesar (6). Elementos todos ellos que, además de ser compartidos por todos los westerns de caravanas de la historia del género, sirven para introducir el esencial eje semántico de la frontera en el argumento del relato.

III.2.2 Aspectos iconográficos.

Del mismo modo que sucede con los planteamientos narrativos de «*Meek's Cutoff*», entre los que se distingue de manera nítida una intención por representar los acontecimientos de la aventura colonizadora de manera naturalista y ajustada a los datos históricos, se puede señalar que los parámetros iconográficos que distinguen a este relato se articulan en la misma dirección. Es por ello que asuntos como el de la propuesta de fidelidad histórica por medio de la organización narrativa de un relato de pretensiones fidedignas basado en el relato propuesto por la historiografía sobre el mismo conjunto de acontecimientos, se posicionan como ejes fundamentales de todos los aspectos esencialmente iconográficos de «*Meek's Cutoff*».

Realidad que no sorprende puesto que como es sabido, toda narración fílmica cuenta con una doble dimensión –narrativa y representativa– estrechamente vinculadas, y que no pueden ser analizadas o categorizadas como entidades autónomas. Esto es, ni el nivel estrictamente narrativo de un filme, sustentado de manera primaria en el plano argumental del relato, ni el propiamente representativo, articulado sobre los planos visual y sonoro, pueden ser desligados el uno del otro. Ya que actúan de manera conjunta en la estructuración del filme y tanto sus propuestas formales como su dirección semántica se organizan de manera simbiótica.

Retomando el análisis de «*Meek's Cutoff*», la primera consideración de importancia que se hace necesario destacar es la ya mencionada cuestión del naturalismo del relato. Un objetivo que se persigue de manera evidente desde el mismo comienzo del filme y que, a nuestro entender, motiva el planteamiento iconográfico del mismo hacia el terreno visual de las propuestas fílmicas más cercanas al espíritu documentalista de mostrar en vez de representar los acontecimientos del relato. Esto es, con escasa intromisión de la cámara, entendida como manifestación de la enunciación fílmica, y con la intención de hacer hablar a los hechos por sí mismos.

Un ejemplo de lo cual se encuentra ya en la primera secuencia de «*Meek's Cutoff*», una vez que se ha sucedido el plano del intertítulo en el que se plantean las coordenadas cronotópicas fundamentales del relato: el estado de Oregón y el año de 1845. Un plano en el que por su misma condición, en el que la caligrafía y el fondo –un



pedazo de lona similar a la envoltura de los carromatos de los colonos– presentan de manera primaria la intención general del relato de que todo en él se encamine en la dirección de introducir al espectador del filme en el tiempo y el espacio en que se desarrollará la diégesis propuesta.

Como decíamos, tras este primer plano que abre el relato, «*Meek's Cutoff*» propone una secuencia en la que el grupo de colonos se enfrenta ya una primera resistencia del *wilderness*, el vadeo de un río:



Una secuencia ésta –filmada por medio de una suave panorámica en gran plano general– en la que la misma posición de la cámara, situada a ras de suelo y al otro extremo del río que deben cruzar los colonos, plantea de manera inequívoca la intención de la enunciación de mostrar una serie de acontecimientos de la manera menos intrusiva posible. Esto es, mostrando la acción más que representándola.



Pero no solo la angulación y la escala que articulan la secuencia trabajan en esta dirección no intrusiva. Otra serie de elementos como son la presencia en primer término de la maleza del terreno –que como se ve, segmenta la composición de algunos planos–, o la naturaleza sonora de la secuencia –en la que se da una completa ausencia de diálogo y cuyas únicas aportaciones sonoras son las propias del entorno natural en que se desarrolla la acción, esto es, los sonidos del lento fluir del agua del río y la reverberación del sonido de los insectos–, configuran la apertura del relato desde este punto de vista naturalista y de cierta tendencia documentalista.

Situación que marcará el tono general del relato, y que se prolongará bajo las mismas coordenadas iconográficas hasta el final de esta secuencia por medio del intercalado de algunos planos en los que se plantearán de manera velada los dos grandes ejes temáticos del relato: la itinerancia del trayecto y la problemática relacionada con el agua.



III.2.2.1 Estrategias de escritura cinematográfica.

Establecida esta primera premisa iconográfica del relato, la de plantearse un estética decididamente naturalista que, como hemos visto, se manifiesta ya desde el comienzo de «*Meek's Cutoff*», en este siguiente epígrafe plantearemos el análisis de otros parámetros visuales de naturaleza esencialmente cinematográfica. Al respecto conviene señalar que entendemos por «escritura cinematográfica» el conjunto de parámetros visuales articulados por las imágenes del relato. Es por ello que a continuación se presentarán el catálogo de planos del mismo, el tipo de escalas planares, la dominancia de algunas de ellas sobre otras, o las técnicas de ensamblaje de imágenes predominantes. Se tratará de dar cuenta, en definitiva, del modo en que el filme «*Meek's Cutoff*» se escribe con imágenes.

Respecto a ello, la primera consideración de importancia que se debe de hacer es la referida al formato –o relación de aspecto– que presenta la banda de imagen de la película analizada. Filmada en película de 35 milímetros y, por tanto, pensada para ser exhibida en pantalla cinematográfica y no en televisión, «*Meek's Cutoff*» presenta una variación de importancia con respecto a la dominancia formal del género del western, por cuanto que está filmada en un formato poco usual –cuando no decididamente extraño–. En concreto, como se habrá podido observar en las primeras muestras de fotogramas incluidos en estas líneas, el formato bajo el que está filmada la película «*Meek's Cutoff*» es el mal llamado formato cuadrado. O lo que es lo mismo, el formato 1:33.1, que aún sin llegar a ser del todo cuadrado, lo parece.



Desde cualquier punto de vista que quiera considerarse esta decisión de filmar la película en 1:33:1, lo cierto es que cualquier aficionado o estudioso del western cinematográfico no puede dejar de plantearse las importantes implicaciones que esta decisión plantea con respecto a la longeva historia del género. Puesto que es sabido que ya desde la completa instauración de la tiranía formal del *widescreen* en los años cincuenta del siglo veinte, el género del western abrazó sin reservas los formatos anamórficos. En un primer momento los propios de tecnologías como el *Cinemascope*, de una proporción 2:39:1, para más tarde uniformizar la producción con arreglo al formato estandarizado en la actualidad de 1:85:1.

De hecho, son conocidas las numerosas disputas que el mismo formato ocasionó entre los grandes cineastas de los cincuenta, entre los que hubo defensores y detractores de estos nuevos formatos a partes iguales, y de las que pueden darse

cuenta a través de la célebre sentencia de Fritz Lang de que «*el cinemascopio no está pensado para filmar seres humanos, solo sirve para filmar serpientes y funerales*»¹.

Pero más allá de esta cita anecdótica, lo cierto es que entre los muchos elementos codificados por la iconografía propia del western cinematográfico, pocas son las convenciones que cuentan con una presencia tan destacada en el catálogo de expectativas del imaginario del espectador del western como los formatos panorámicos de la imagen. Tal es así que, exceptuando las películas de western primitivas y las relativas a las décadas anteriores a la resolución de la Segunda Guerra Mundial, el resto de muestras textuales genéricas de western fílmico presentan estos formatos como rasgo formal básico.

Y es precisamente gracias a estos amplios formatos panorámicos de la imagen westerniana, por los que se codificó como rasgo esencial del género la manifestación visual más evidente del *wilderness*: el paisaje. De ahí que cuando tanto el profano como el especialista del western piensa en el género, una de las primeras imágenes que suelen acceder a la imaginación es la de las grandes e ilimitadas extensiones de tierra –tipo los monolitos arcillosos de *Monument Valley* o la infinitud del desierto de *Death Valley*– filmadas en escalas amplias y alargadas que dominan por completo el lienzo blanco de la pantalla cinematográfica.

Al mismo tiempo, esta decisión formal relativa al formato de la imagen de «*Meek's Cutoff*», que a primera vista podría parecer coyuntural o motivada por la globalidad de la realidad multipantalla de nuestro tiempo en la que priman los formatos cuadrados más propios de dispositivos de la imagen como los teléfonos inteligentes o las pantallas televisuales, posee en este relato importantes implicaciones. Tanto por la novedad –o inversión, según se quiera concebir– con respecto a los cánones tradicionales del género, como por las posibilidades significativas que por medio de ella se articulan en el relato.

En este sentido, y tal y como se desprende del análisis visual de «*Meek's Cutoff*», la elección del formato 1:33:1 afecta de manera decisiva al modo en que se representa la dimensión primordial del *wilderness* en la variedad del western de caravanas: los amenazantes paisajes del territorio que los colonos atraviesan.



Puesto que como se puede apreciar en estos tres fotogramas extraídos de diferentes secuencias del filme, en «*Meek's Cutoff*» el paisaje, esa forma de la naturaleza que en el western adquiere una existencia dramática de primer orden,

¹ En Peter Bogdanovich, «*Fritz Lang en América*», Fundamentos, 1991. pp.56. Y posteriormente empleada a modo de diálogo en la película «*Le Mépris*» (Jean Luc Godard, 1963) por el personaje interpretado por el mismo Fritz Lang.

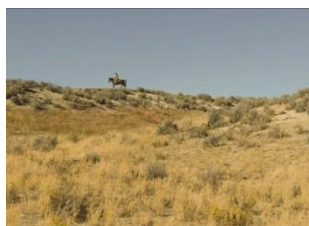
aparece bajo una apariencia inequívocamente opresiva, claustrofóbica incluso, debido al formato de imagen bajo el que ha sido filmado.

Nada que ver con la ancha mirada del territorio, en su sentido más evidente, al que el western nos tenía acostumbrados. El de representar en la pantalla cinematográfica un espacio –bien fuera desierto, pradera, poblado, montaña o valle–, que aún articulándose como elemento simbólico de la amenaza del *wilderness*, conservaba todo el esplendor, la belleza y la luminosidad que le conferían las grandes escalas planares y los formatos panorámicos de la imagen convencionalizados por el código del western durante décadas.

Todo lo contrario de lo que se plantea en «*Meek's Cutoff*», que debido a la naturaleza del formato de la imagen, es un espacio cerrado, opresivo y poco luminoso, que refuerza la distancia y el aislamiento de los colonos. Esto es, su no integración en el territorio por el que transitan. Situación que por otro lado, encaja a la perfección con el propósito que gobierna el conjunto del relato: la ya mencionada intención de la instancia enunciativa de interferir lo menos posible en la narración, y de representar la aventura de la colonización no como una empresa esplendorosa y, por tanto, estéticamente idealizada, sino como lo que fue: un asunto a vida o muerte, terriblemente trágico y violento para con sus protagonistas, los colonos. Una intención, ésta de filmar la diégesis de «*Meek's Cutoff*» por medio de un cierto naturalismo descarnado, apenas mediado, y decididamente neutro, que como se ve se apoya de manera decisiva en la elección del formato de la imagen.

Por otro lado, si bien es cierto que esta decisión de formato plantea el tono general del relato –que por su naturalismo está notablemente distanciado del carácter épico de los tiempos pasados de esta variedad de película del Oeste–, y que afecta a uno de los grandes esquemas del western –la representación del espacio fílmico, del territorio–, no lo es menos que la misma decisión no exige el distanciamiento del relato del recurso por los Grandes Planos Generales y las escalas planares amplísimas. Elementos iconográficos de absoluta recurrencia en la historia del género.

Así, a lo largo de todo el relato encontraremos numerosos ejemplos de planos amplios. Algunos de los cuales presentamos a continuación:

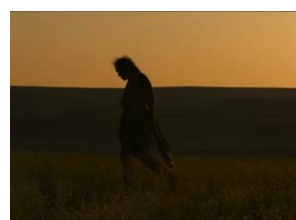
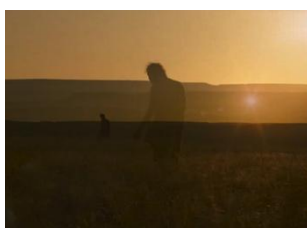


Grandes planos generales que jalonan de manera constante el relato pero que como se ha señalado unas líneas más arriba, resaltan, muy al contrario de las propuestas tradicionales del género, la desubicación de los personajes que en ellos salen representados. Así, en el último de los seis planos que hemos incluido aquí, aquel en el que el círculo de los carromatos se proyecta sobre la infinitud del territorio, no podemos dejar de lado el carácter casi claustrofóbico que parece significar la imagen. Puesto que el formato cuadrado de la imagen es lo que convierte a este gran plano general en la representación de un aislamiento. Esto es, lo que tradicionalmente se había empleado en el western como metáfora visual de la aventura, del trayecto idealizado de los pioneros, en «*Meek's Cutoff*» se convierte por medio de una decisión estética referida al formato, en la representación visual de una metáfora de signo contrario. Una que tiene como eje semántico la articulación del espacio virgen e inexplorado como una celda en la que se encuentran encerrados los propios colonos.

Situación que también se puede apreciar tanto en el primer plano de la serie incluida más arriba como en el quinto. Planos de escalas amplísimas en los que a pesar de recordar a la infinitud de sucedáneos que pueblan la historia del western, se hace imposible pasar por alto la opresión de los personajes de los colonos en el mismo. Un asunto que a nuestro entender encaja a la perfección con la pretensión naturalista de la enunciación, que no pretende en ningún caso la exaltación de la aventura sino la representación de un drama oscuro, opresivo y para nada ejemplar. Es decir, la representación que la historia hace de la colonización del Oeste americano y no la que tradicionalmente hacía el género del western.

Otro aspecto iconográfico en el que se distingue la voluntad naturalista de la enunciación —entendida como recurso estético al realismo aséptico— es el referido a los cortes de montaje del filme. Un asunto, éste del ensamblaje de las imágenes de «*Meek's Cutoff*», que aún persiguiendo en líneas generales ese llamado realismo pseudo-documental, presenta dos casos de cierta ambivalencia.

A grandes rasgos, el modo de unión en esta película de las imágenes, su sintaxis fílmica, se sustentan en el método más tradicional y extendido hoy día, esto es, el corte directo. Así, se puede señalar que prácticamente la totalidad del filme está sujeto a un engarzamiento de las imágenes con otras por el simple corte. Una imagen sucedida por otra mediante corte. Aspecto que en cierta medida, al obviar otras técnicas enunciativamente más intrusivas como el fundido-encadenado o el, ya en completo desuso, barrido, refuerza esa sensación del espectador de ser una presencia no mediada, o por lo menos poco mediada. Sin embargo, quizás por simple esteticismo o quizás por querer insertar a «*Meek's Cutoff*» en la idílica tradición del western de caravanas, en este relato se dan dos situaciones de encadenado por fundido.



Esta primera en la que bajo un cielo crepuscular se superponen las imágenes del indio y de Meek, en una evidente intención por parte de la enunciación de querer asociar para oponer significativamente a ambos personajes. Relación que en el interior del conjunto de significados propuestos en el relato posee gran trascendencia por cuanto que, muy al contrario de lo propuesto por otro de los estereotipos de este tipo de westerns, según el cual el indio se articulaba simbólicamente como amenaza de *wilderness* y el guía como ayuda necesaria de los pioneros, en «*Meek's Cutoff*» se da una inversión semántica de ambos ejes ya que es el indio el que aparentemente se convierte en aliado de los colonos y Meek el que con sus acciones pone en peligro la empresa colonizadora.

Y otra segunda que, aún manifestando ese cierto afán esteticista –que por otro lado parece connatural el western, género de inigualable exaltación estética formalista–, posee, además de una evidente belleza por sí misma, la virtud de la pertinencia narrativa. Ya que sirve para representar ese carácter itinerante de la caravana de colonos por los sucesivos paisajes del territorio del *wilderness*.



Otro aspecto iconográfico general destacable es la dominancia de la frontalidad en la tipología de planos del relato. Así, exceptuando las necesarias angulaciones y escalas motivadas por los acontecimientos representados –en situaciones como las de objetos filmados por criterios de pertinencia narrativa en planos detalle o aquellas situaciones que por necesidades de *raccord* requieran de ángulos oblicuos, laterales o dorsales–, la gran mayoría de planos de objetos, del grupo o de algún individuo en concreto, responden a esa frontalidad. De esa manera sucede con la primera aparición de Emily Tetherow, del indio o del guía Setphen Meek.



Un personaje este último, Stephen Meek, que debido a la ambigüedad con la que lo representa el relato –en un principio como ayudante y guía del grupo y posteriormente como causa de su pérdida y, por lo tanto, como motivo de todos los males que afectan al grupo de colonos– aparece representado en numerosas ocasiones por medio de planos dorsales, evidenciando de ese modo la ambigüedad del mismo y los celos y sospechas que su actitud generan en los colonos.



Por último, con relación a los aspectos iconográficos de «*Meek's Cutoff*» creemos necesario destacar dos asuntos más. Ambos referidos al modo en que la información del relato es transmitida por las estructuras narrativas de naturaleza actancial. Esto es, a los parámetros visuales propios de la focalización narrativa del punto de vista en el relato. Asuntos que podemos concretar en dos ideas generales: la recurrencia en este filme a emplear una planificación grupal para ciertas escenas de importancia capital, y a la dominancia del punto de vista del personaje de Emily Tetherow en el conjunto del relato.

Respecto al primer asunto, el de la planificación de carácter grupal, que ya se puede distinguir en la secuencia inicial del relato y en prácticamente el conjunto del mismo, conviene recordar que además de haber sido identificado en el anterior análisis narrativo de esta investigación, es también una presencia constante en la historia de los westerns de caravanas. Después de todo, tal y como se ha venido sosteniendo a lo largo de todo este capítulo, la propia esencia temática de esta variedad de películas del Oeste, en las que el eje semántico fundamental se sustenta en el avance civilizatorio sobre el inhóspito y caótico salvajismo de la naturaleza, da pie a un cierto protagonismo colectivo y al subrayado de la idea de comunidad en torno al grupo de colonos.

Como ejemplo de esta tendencia grupal –de la que hay numerosas muestras a lo largo del devenir del relato–, resaltamos una que por su situación en la estructura argumental de «*Meek's Cutoff*» adquiere especial significación. Se trata de la escena en la que, tras haber perdido un carromato despeñado, Stephen Meek encañona al personaje del indio quien es defendido por Emily ante la mirada del resto de colonos.



Como se ve, la escena en cuestión comienza con un plano general contrapicado de Solomon Tetherow, el líder de los colonos, sobre el que se escucha en *off* la voz amenazante de Meek, quien la ha tomado con el indio. A continuación la narración introduce la reacción temerosa de éste último antes de introducir ya el plano medio contrapicado de Meek apuntando con su pistola al indio. Tras la aparición de Emily Tetherow, primero por medio de voz en *off* y luego ya de manera visual, se sucederán en cascada las reacciones silenciosas del resto de miembros del grupo de colonos ante lo que puede suponer próximo el final de su aventura.



Situación que se resolverá con la retirada de Meek primero y luego de Emily, y que la narración terminará con un nuevo plano de los colonos, esta vez de carácter grupal, en la que se mostrará la reanudación del viaje de los colonos en un nuevo gran plano general multiescalar con los restos del accidente en primer plano.

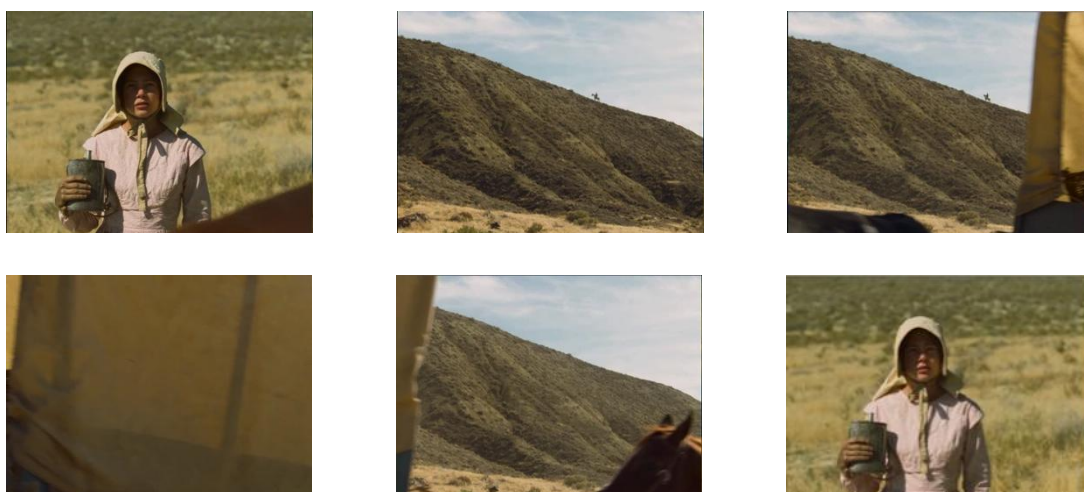


Pero como se ha señalado ya, no será este el único caso de relevancia en el que el relato propongo visualmente la naturaleza grupal del protagonismo actancial. A lo largo del relato habrá otras ocasiones como la votación en la que los colonos deciden qué hacer con el indio recién capturado, o la muy interesante escena final que veremos a continuación al referirnos a la preeminencia del personaje de Emily Tetherow en la construcción del punto de vista del relato.

A lo largo del análisis narrativo de «*Meek's Cutoff*» que se ha realizado en el epígrafe anterior, se ha demostrado que el peso de la transmisión de la información narrativa recae de manera primordial en el personaje de Emily Tetherow. Tan es así que como hemos visto, todos los acontecimientos de importancia que afectan directamente a la acción y, por tanto, al grupo de colonos, son presentados a ojos del

espectador por medio de este personaje. Dado que son muchos los ejemplos que de ello se podrían extraer aquí, y que no es cuestión de redundar una y otra vez en las mismas ideas, a continuación mostraremos dos apuntes al respecto: la mencionada escena final, por cuanto que además de esta cuestión también pone de relieve el carácter abierto del filme; y las dos escenas en las que aparece el indio antes de ser capturado y que, como no podía ser de otro modo, son transmitidas al espectador por medio del punto de vista visual y cognitivo de Emily.

Respecto a las apariciones del indio poco más se puede añadir más que la contemplación de las imágenes que, parafraseando el tópico, hablan por sí mismas de esta peculiaridad del punto de vista. La primera de ellas que sucede durante uno de los múltiples trayectos del primer acto y que comienza con una mirada de Emily.



Y que como se ve, mediante un preciso empleo de la estrategia plano (mirada de Emily) – contraplano (objeto de su mirada: la icónica silueta del indio recortada contra el horizonte sobre la ladera de una colina), y de la puesta en escena que muy pertinentemente hace cruzar por el plano del contraplano un carromato que impide continuar con la visión, construye una primera aparición fantasmal del indio muy acorde a su valor simbólico de amenaza de la naturaleza que tradicionalmente tuvo el indio aborigen en el código westerniano.



Por su parte, la segunda aparición del indio –que tiene lugar ya en el segundo acto argumental del relato– se estructura en términos de punto de vista del mismo modo. Esto es, también por medio del personaje de Emily Tetherow y con el mismo aire de misterio que poseyó en la primera aparición.

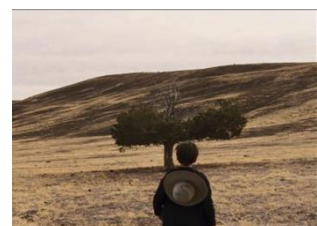


Como se ve, la escena comienza con el personaje de Emily recogiendo madera para hacer un fuego. La cámara le sigue en *travelling* lateral mientras va reduciendo la escala. Cuando el plano se cierra y se pica, surgen en el mismo los pies del indio. Es entonces cuando la enunciación nos muestra de nuevo la reacción pasmosa de Emily, la consiguiente huida del indio y de nuevo a Emily que se dispone a disparar el fusil en señal de alarma.



Para terminar este epígrafe, insertamos aquí un análisis visual de la última escena de «*Meek's Cutoff*» en la que se evidencian asuntos de especial significación para el relato como la cuestión de la predominancia del punto de vista de Emily, la importancia del grupo, y la naturaleza narrativa de final abierto de «*Meek's Cutoff*» que le confiere al mismo tiempo un inequívoco tono naturalista al relato y una posición ciertamente distanciada de la tradición de los westerns de caravanas.

Tras el enfrentamiento abierto entre Emily y Meek, y una vez que, reanudada la marcha de la caravana, se produce el desvanecimiento del personaje de William White, la narración presenta la última escena del relato y, aparentemente, su resolución. La escena comienza una vez más con el personaje de Emily Tetherow, quien aparece representada en un plano medio corto. De nuevo su mirada hacia el fuera de campo dirige la acción.



El siguiente plano, el del objeto de la mirada de Emily, nos descubre la imagen en plano general de un árbol. Una imagen que como veremos más adelante introduce de nuevo uno de los recursos simbólicos bíblicos que trufan el conjunto del relato. Puesto qué es ese árbol sino el árbol de la vida del bien y del mal, ese objeto propio de la naturaleza, símbolo del Pecado Original que los expulsó de la Tierra Prometida anhelada y, al mismo tiempo, manifestación de la proximidad del agua. Cercanía del líquido primordial que introduce la narración por medio del diálogo del personaje del niño, Jimmy White, quien ahora entra en cuadro precediendo al resto de colonos.



Agrupados todos los colonos bajo el frondoso manto del árbol recién descubierto, la narración dispone a continuación una nueva muestra del carácter grupal de la aventura. Exhaustos y gobernados emocionalmente por la imperiosa necesidad de encontrar agua, el grupo de colonos debate entonces la toma de una decisión colectiva acerca de la ruta y la estrategia a seguir. Es entonces cuando uno a uno los colonos van expresando sus intenciones.



Todos los colonos pero también Stephen Meek, el guía. Quien una vez que el resto de miembros de la caravana de colonos han decidido seguir al indio esperando encontrar una fuente de agua, introduce por medio del diálogo la idea de que él ya no es el responsable de la expedición. Ahora, al igual que los demás, él sigue las instrucciones de Emily. En la que, después de un plano del indio, guía de facto del grupo, se vuelve a detener la imagen.



La enunciación retornará de nuevo al plano medio de Emily, esta vez con el fondo de la imagen quebrado por las líneas compositivas formadas por las ramas del árbol, quien deberá decidir qué hacer. Si seguir al indio o, como algunos colonos han expresado, volver sobre sus pasos en busca del río Columbia. Momento de encrucijada, estéticamente resuelto con gran brillantez por medio de un plano de Emily oprimida literalmente en cuadro por las ramas del árbol mientras observa al indio vagar por la pradera con su manta al hombro.



Y después del plano de la mirada de Emily, la enunciación de nuevo nos introduce al personaje del indio. Pero esta vez, al contrario de la anterior en que el hueco de las ramas sugería subjetividad, parece que no es un plano subjetivo de Emily sino un gran plano general de todo el grupo. Plano subjetivo colectivo en todo caso, puesto que es en esa figura errante del indio oprimida por el paisaje en la que el grupo de colonos ha cifrado sus esperanzas de encontrar agua y, por tanto, de



salvarse del amenazante *wilderness*.

Terminará entonces el relato, no con un rótulo que así lo indique sino por medio de un lento fundido a negro sobre el gran plano general del indio transitando hacia un horizonte montañoso e incierto. Con la misma naturalidad realista con la que comenzaba esta aventura de colonos en el territorio de Oregón, así termina visualmente «*Meek's Cutoff*».

Otro asunto es el de su final desde el punto de vista narrativo. Puesto que en el momento en que la narración funde a negro quedan todavía por resolver las dos grandes cuestiones –una de las cuales configuró al comienzo la Tarea que debía afrontar el sujeto Destinatario del relato–. Configurando de ese modo un final abierto típicamente contemporáneo en el que la narración deja sin resolver la acción principal del relato: los colonos no consiguen alcanzar el lugar de la Tierra Prometida donde asentarse y tampoco encuentran la fuente de agua con la que sobrevivir en el camino.

Un final éste que se configura en la línea naturalista del relato, en el sentido de que es «*Meek's Cutoff*» un filme construido como representación realista de unos acontecimientos –la aventura de la colonización– que la enunciación se limita a mostrar sin juicios ni artificios idealizadores. Pero que por su misma estructura se sitúa en el extremo opuesto de la tradición de los westerns de caravanas y, por tanto, del género

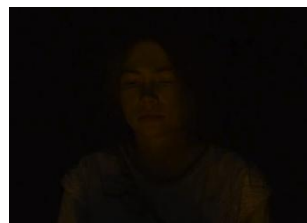
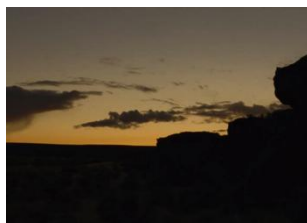
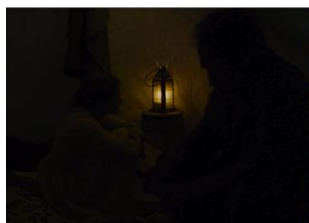
cinematográfico del western en el que todo relato se configuraba como cerrado y fuertemente autónomo. Sin lagunas ni cuestiones sin resolver a su conclusión.

III.2.2.2 Valores lumínicos y cromáticos.

En relación a las dimensiones lumínica y cromática propuestas en términos iconográficos por «*Meek's Cutoff*», dos consideraciones deben de ser resaltadas. La primera de ellas relativa al empleo que el relato hace de la alternancia entre secuencias diurnas y nocturnas, y que sirve en el filme para organizar la secuencia y el marco temporal de la diégesis representada; y una segunda referida al empleo de ciertos parámetros lumínicos que se plantean como una reversión de la luminosidad tradicional de los westerns de caravanas. Asuntos que como se puede apreciar con su sola mención trabajan en el interior del filme en la misma dirección de presentar un relato alejado de la representación colorista y exaltadora de la aventura colonizadora del Oeste. Una vez más nos encontramos aquí en el terreno de una narración que pretende mostrar los hechos de estas caravanas de colonos que cruzaron el estado de Oregón en 1845 de la manera más realista y cercana a cuanto aquellos mismos pioneros pudieron experimentar.

Este sentido de naturalismo llevado al extremo que plantea una narración laxa, poco estilizada y en, gran medida, aséptica, es lo que motiva la organización de la temporalidad del filme en base a la alternancia de secuencias diurnas –en las que los colonos atraviesan el territorio propuesto– y nocturnas –en las que se suceden las escenas de acampada–. De este modo, el relato configura un marco temporal de siete días y seis noches que, sin llegar a ser nunca mencionado, es fácilmente inferible por el espectador para que este construya el tiempo del relato (que coincide en este caso, como no podía ser de otra manera, con el tiempo del argumento).

Sin ánimo de exhaustividad, por cuanto que dichas secuencias ocupan un espacio notablemente elevado del relato, incluimos a continuación una muestra de estas secuencias nocturnas en las que además de ejemplificar la construcción temporal señalada, sirven como muestra de la intensidad naturalista propuesta por el relato. Puesto que como en ellas se puede observar no existe por parte de la enunciación ningún interés en hacer visible lo que en ellas sucede. Muy al contrario son imágenes cargadas de negritud en las que la oscuridad domina toda la imagen y cuyas únicas fuentes de luz son las tenues ráfagas lumínicas emanadas de focos improvisados como candiles, hogueras o el mismo crepúsculo del día.



Esta evidente tendencia a la oscuridad de la imagen, aunque radicalizada en estos segmentos del relato con motivo de la pretensión híper-naturalista, configura en gran medida al conjunto de la película. Tal es así que como ya se ha señalado, la

segunda característica lumínica de importancia que presenta «*Meek's Cutoff*» es precisamente esa, la de representar el territorio por el que transcurre la aventura de estos pioneros por medio de una iluminación tenue y grisácea más acorde a lo natural que a una ficción estilizada y emblemática.

Es por ello que se puede afirmar que, al igual que sucede con otros elementos iconográficos o con las estructuras narrativas de «*Meek's Cutoff*», una halo de naturalidad impregna el conjunto de las imágenes del relato. Lo que sumado a la decisión de filmar en un formato cuadrado resta cualquier posibilidad de belleza natural al amenazante *wilderness*.



Rasgos de escasa luminosidad que se pueden apreciar en los fotogramas incluidos sobre estas líneas a modo de ejemplo y que pertenecen a diferentes secuencias de la larga travesía de los colonos. Un viaje que contrariamente a lo que habían propuesto los western de caravanas, aparece en términos lumínicos difuminados y algo oscuros, muy alejados en definitiva del viaje idealizado hacia la Tierra Prometida.

III.2.2.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.

Si bien es cierto que al igual que sucede con otros aspectos iconográficos vistos hasta ahora, en los que la motivación dominante es el propósito de representación realista, no se puede obviar que en lo que se refiere a los modos de representar los espacios, personajes y objetos del relato, en «*Meek's Cutoff*» si se conserva en algunos casos una intención de estilización emblemática y simbólica más acorde a la costumbre genérica del western. En concreto, tal y como veremos unos párrafos más abajo, esta intención alegórica se sustentará en la asociación simbólica que «*Meek's Cutoff*» propone con el eje de resonancias bíblicas del que tanto bebió la variante de película del Oeste que aquí nos ocupa.

Con respecto a los espacios de la diégesis, esos que como se ha repetido varias veces ocupan el lugar del *wilderness*, varios asuntos merecen ser destacados. El primero de ellos, menos propio del análisis iconográfico y más cercano al contexto productivo del filme, tiene que ver con la elección de las localizaciones en las que se filmó la película. En este sentido conviene señalar que las mismas localizaciones se sitúan en el territorio de Oregón y que, por tanto, algunos de los espacios del relato concuerdan con los lugares reales en los que se sucedieron los hechos históricos. Es el caso del río Malheur, el «Alto desierto de Oregón» o la cuenca de «Harney»:



Esta tendencia naturalista por filmar en alguno de los lugares reales en los que sucedieron los hechos históricos a los que se refiere el relato se potencia todavía más con el modo de representación de los personajes de los colonos, los objetos por ellos empleados y las acciones que acometen. Así, en «*Meek's Cutoff*» se puede observar un elevado grado de fidelidad en los aspectos de la indumentaria de los personajes – es el caso de los vestidos de hombres y mujeres, y de los «bonnets» (sombreros de mujeres) que portan los personajes femeninos–, o en la apariencia de los «schooners» (carromatos de los colonos).



Fidelidad histórica y esfuerzo por representar de manera realista la aventura de los colonos que también se puede apreciar en las numerosas escenas de acciones cotidianas en la aventura colonizadora que el relato también presenta. Desde el simple hecho de mirar la brújula para orientarse, o la forzosa necesidad de reparar los desperfectos que el tortuoso trayecto ocasiona en el carromato, hasta los arreglos necesarios de las vestimentas que los personajes femeninos debían de zurcir durante el viaje.



Por otro lado, en términos semánticos es necesario destacar el importante papel que desempeñan los espacios empleados en «*Meek's Cutoff*», y que sirven como expresión del *espíritu de la frontera*, en el sentido de que como se sabe, en el western el paisaje es una forma dramática más que contiene en sí misma la manifestación del *wilderness* al que se le opone el avance civilizatorio. De ahí que en todos las películas del Oeste los elementos propios de la naturaleza se articulan como amenazas al propósito civilizador.

Situación que se distingue con claridad en «*Meek's Cutoff*» en las múltiples manifestaciones de amenaza que representa el entorno natural. Representación que se articula por medio de elementos como el sol abrasador, el árido desierto, los peligros de la noche, los animales de mal agüero, o incluso la figura del indio, que aunque ha quedado claro que en este relato su figura queda convertida en adyuvante de los colonos, sus primeras apariciones se presentan visualmente como potenciales amenazas.



Por último, y retomando la idea mencionada al comienzo de este epígrafe de la intención alegórica que propone este relato, creemos necesario incluir aquí una breve muestra de las múltiples resonancias de índole bíblica que presenta *«Meek's Cutoff»*. Resonancias que, como ya se ha añadido antes, no vienen vehiculadas exclusivamente por la banda de imagen sino que también lo hacen por medio de los diálogos citados en el análisis narrativo o por otros aspectos de la banda de sonido.

De este modo, con referencia a estas proposiciones visuales y compositivas simbólicas de resonancias bíblicas –introducidas a modo de alegoría acerca de la Tierra Prometida anhelada– podemos reseñar composiciones como la del mito de las «Tres Marías» o alguna de las numerosas escenas de personajes rezando que pueblan el relato.



O secuencias como la del recitado del libro del Génesis por parte del personaje Jimmy White, a la que como se ha señalado en el análisis narrativo, le sucede la imagen de otro colono apagando el fuego con parte de esa Tierra Prometida, o también la imagen del árbol de la vida del Jardín del Edén que aparece en el clímax del relato.



III.2.3.4 Recursos sonoros.

En el aspecto sonoro de «*Meek's Cutoff*» destaca sobremanera el mismo principio que regula toda la dimensión iconográfica del relato: la vocación naturalista de mostrar la acción por medio de un realismo exagerado. Así se entienden ideas de lenguaje sonoro cinematográfico como la ausencia durante casi todo el metraje de música extradiegética, que solamente aparecerá en forme de breves acordes al final del relato cuando la narración disponga ese final abierto que en nada aclara la resolución de la acción planteada ni la suerte que correrá el destino de los colonos a los que hemos seguido en su penoso trayecto.

Situación parecida a la que ocupa la otra manifestación musical que se puede encontrar en el interior de este relato: la música intradieética. Expresión musical que, al igual que la otra, solamente aparecerá en un breve segmento durante el final del segundo acto, y que tiene lugar en una de las múltiples acampadas nocturnas. Momento en el que el personaje de Thomas Gately, entonará frente al improvisado fuego de una hoguera una canción de índole religiosa en la que clama al cielo por la suerte de los fieles de cristo.

También en este sentido de realismo natural se pueden contemplar las múltiples manifestaciones sonoras del *wilderness* que aparecen de manera constante a lo largo del relato, y que dotan al conjunto del filme de un aspecto sonoro muy particular. Puesto que si hay una presencia sonora a lo largo de «*Meek's Cutoff*» que destaque sobre el resto esa es la de los sonidos de la naturaleza. Desde el propio del fluir del río en la secuencia del comienzo o los zumbidos de insectos, hasta los más específicos de elementos y objetos civilizatorios a su tránsito por este entorno del *wilderness* como pueden ser el estridente y mecánico chirriar de los ejes y las ruedas de los carromatos al desplazarse por la arcillosa tierra de la pradera, o como el monótono golpear de los cascos de caballos y bueyes en su camino por el árido y reseco suelo del desierto.

Unos sonidos que, además de ser los propios del cronotopo donde tiene lugar la diégesis mostrada, caracterizan otro de los grandes parámetros sonoros del relato. El de la escasa, cuando no imposible, audibilidad de muchas de las conversaciones de los integrantes humanos de la expedición colonizadora. Puesto que esa es la nota dominante del sonido de los diálogos de «*Meek's Cutoff*» que, aún cuando mantienen el volumen necesario para que el espectador los pueda percibir, se presentan a lo largo de casi todo el relato solapados a los sonidos naturales del entorno. De manera que son varias las ocasiones en las que se le exige al espectador un esfuerzo por escuchar y comprender las palabras recitadas por el diálogo de los personajes.

En conclusión se puede señalar que el principio de inmersión realista en el entorno natural y temporal de la diégesis representada se evidencia también en la elección de los parámetros sonoros –dialogales, musicales y de sonido ambiente– que estructuran la banda de sonido del relato «*Meek's Cutoff*».

III.3 Aspectos temáticos e ideológicos.

En términos temáticos, esto es, en relación al conjunto de expresiones de contenido articulados por el relato «*Meek's Cutoff*» son varios los asuntos destacables inferidos a raíz del análisis realizado. Desde la conservación de ciertas estructuras temáticas propias del western de caravanas, como pueden ser algunas propuestas de resonancias bíblicas, hasta la peculiar condición del eje de la frontera, que presenta en este relato una relación mucho más ambigua con la tradición del género cinematográfico del western. Ambigüedad que en algunos casos, como pueden ser el de la representación de la condición femenina o el de los significados asociados a la figura del indio, presenta notables disonancias con respecto al pasado genérico que distancian de manera destacada a esta película de otras manifestaciones canónicas del western de caravanas.

Al mismo tiempo se puede avanzar aquí de manera previa que, como se verá después, el conjunto de los valores ideológicos identificables en «*Meek's Cutoff*», entendidos como las valencias socio-culturales que adquieren la selección y el desarrollo de los planteamientos temáticos del relato al relacionarlos con la tradición ideológica del género y con su momento histórico actual, se encuentran profundamente marcados por la tendencia a la representación naturalista que se ha identificado tanto en el análisis narrativo como en el iconográfico. Situación que no sorprende por cuanto que desde las dos últimas décadas del siglo veinte se intuye un cierto vaciado simbólico del código genérico del western, que parece llevarlo a transitar por derroteros que simbólicamente nada tienen que ver con lo que un día fue el género. Pero vayamos por partes, centrémonos primero en los aspectos temáticos manifestados en el relato fílmico «*Meek's Cutoff*», para después ver las implicaciones ideológicas que los mismos poseen.

Tal y como se ha avanzado en el comienzo de este capítulo al referirnos a las condiciones formales particulares de la variante de película del Oeste denominada western de caravanas, el asunto temático básico propuesto por este conjunto de relatos fue siempre el de la instauración de un nuevo orden civilizado en los inhóspitos territorios del *wilderness* norteamericano. Esto es, el de la instauración de la civilización y su ordenamiento en el caótico mundo salvaje de un inmenso territorio natural todavía virgen. De ahí que el viaje de los colonos hacia esos lugares cargados con un determinado conjunto de principios políticos, sociales, jurídicos y morales (que no se debe olvidar, eran los propios de las sociedades modernas del Este continental), se constituyese como una epopeya nacional que ponía en imágenes el necesario, moderno e implacable avance civilizatorio. Es por ello que durante las décadas en que los westerns de caravanas se mantuvieron activos –principalmente entre los años de 1920 y 1970– este fuese el principal motivo temático por ellos propuesto.

Y en efecto, esta propuesta temática del traslado y la instauración de la civilización en los dominios desconocidos del *wilderness* aparece también en «*Meek's Cutoff*». Aunque es cierto que lo hace de una manera particular, participando de muchos de los mecanismos narrativos originados a partir de la misma –como es el caso de los significados y elementos contrapuestos por el eje de la frontera y asociados a uno de los dos campos semánticos articulados por ella–, pero no otorgándole el privilegio de servir como motor fundamental de la acción. En este

sentido, es aquí donde se puede comprobar una primera divergencia de este relato con las otras manifestaciones textuales de la tradición en la que se inscribe. Puesto que en «*Meek's Cutoff*» el propósito colonizador de fundar nuevos asentamientos en los territorios del *wilderness* no aparece nunca como principal motor dramático de la acción. De hecho, como se ha puesto de manifiesto en el análisis anterior, el mismo nunca es planteado de manera explícita. Solamente aparece en forma de marco general del relato –por cuanto que la propia imaginería simbólica asociada a la caravana de colonos así lo induce–, y en forma de diálogo de algunos personajes que hablan del futuro lugar de asentamiento como aspiración y anhelo que terminará con la serie de calamidades padecidas durante el trayecto. Entre ellas, la falta de agua para el camino, que es la que a la postre parece erigirse como la verdadera motivación de la acción dramática del filme.

Sin embargo, a pesar de que el propósito colonizador no aparece en «*Meek's Cutoff*» más que de manera velada o implícitamente sugerida, no es menos cierto que este relato se despliegan ciertos aspectos temáticos propios de la aventura colonizadora que codificaron la especificidad de los westerns de caravanas. Así, cuestiones como la de la institución democrática y la de la legalidad comunitaria derivada de su ejercicio por medio de la votación, tema esencial articulado en este tipo de westerns por el eje semántico de la frontera, aparece representado a lo largo del relato en las varias ocasiones en que los colonos deben de tomar una decisión de importancia para todo el grupo. Por ejemplo, la elección de la ruta a seguir o la actitud a adoptar con el indio y con Stephen Meek.

Lo mismo sucede con otro contenido temático esencial en este tipo de película del Oeste, el referido al valor de la comunidad por encima del interés individual, que se configura en esta película como uno de los temas fundamentales por ella articulado. Puesto que en definitiva de ello se trata toda la aventura de supervivencia a la que el espectador asiste. La de conseguir la salvación de todos y cada uno de los miembros de la expedición. Y para ello, tal y como representa la película, todas y cada una de las encrucijadas narrativas que propone el relato al espectador se orientan en la dirección de determinar el grado de firmeza de los valores comunitarios frente a la lógica solipsista de supervivencia del individuo. Situación temática que cuenta con múltiples manifestaciones en el relato, por ejemplo cuando el personaje de Thomas Gately conversa acerca del abandono del grupo con el líder Solomon; pero que sustenta principalmente en la oposición entre dos sujetos actanciales: la solidaria comunidad formada por el grupo de colonos y el guía Stephen Meek. A este respecto el análisis actancial realizado parece claro.

Otro aspecto temático de «*Meek's Cutoff*» en el que se aprecia cierta continuidad con la tradición de películas del Oeste en la que se inscribe es el ya mencionado aspecto de las resonancias bíblicas empleadas por el relato para vehicular ciertos contenidos. Como se ha introducido antes, la aventura colonizadora representada por los westerns de caravanas se ha servido a lo largo de su historia de dos mitos de ascendencia bíblica: el mito de la Tierra Prometida y el del Jardín del Edén. Mitos que aún presentando importantes diferencias formales y de contenido, puesto que según la tradición judeocristiana uno es el lugar de asentamiento soñado por el pueblo de Israel y el otro el Paraíso del que fuimos desterrados los hombres tras el Pecado Original cometido por Adán y Eva, presentan un nexo común que es

precisamente del que se ha servido el western: el de representar ese lugar sagrado al que dirigir nuestros esfuerzos vitales. Espacio o lugar que la iconografía del western empleó de manera simbólica para referirse a los territorios del Oeste que quedaron englobados bajo el impulso expansionista norteamericano del siglo XIX.

La presencia de estas resonancias, evidenciadas tanto por el análisis narrativo y argumental –recordar por ejemplo los numerosos diálogos referidos a ellas o algunos detalles como el nombre del líder de los colonos, Salomón–, como por el análisis realizado sobre la escritura visual y sonora de *«Meek's Cutoff»* –en el que se observaban manifestaciones visuales y compositivas como la de las Tres Marías o la del Árbol de la Vida y de la Muerte–, contribuyen, a nuestro entender, a integrar temáticamente a esta película en el seno de la tradición de los westerns de caravanas. Puesto que si bien es cierto que el destino espacial hacia el que se dirige la caravana de colonos no está explicitado en el relato, no lo es menos que por medio de estas referencias bíblicas, tanto explícitas como simbólicas, *«Meek's Cutoff»* propone temáticamente la idea de ese lugar sagrado al que debe dirigirse la comunidad.

Por otro lado, dos aspectos temáticos de *«Meek's Cutoff»* merecen una especial consideración por cuanto que su planteamiento responde a una cierta divergencia con respecto a la tradición del western de caravanas. Se trata de los modelos de representación planteados en esta película para las figuras actanciales de la mujer y del indio. Personajes que como se sabe, siempre fueron representados en la historia del western cinematográfico como sujetos pasivos, nunca en términos de sustantividad. Asunto que se evidencia en el hecho de que no será hasta el comienzo del revisionismo de los parámetros tradicionales del género a finales de la década de los años sesenta del siglo veinte, cuando el género del western comience a dotar de cierta entidad a ambos a través de su representación como sujetos actanciales protagonistas, o como entidades alejadas de los estereotipos de mujer-vaca para la primera y de fuerza antagonista del *wilderness* para el segundo.

Pero como decíamos antes, en *«Meek's Cutoff»* estos dos tipos de personajes aparecen representados de muy distinta manera. En relación a la feminidad es innegable que en esta película la misma adquiere una importancia sin igual en la historia de los westerns de caravanas. Hasta el punto de que como hemos visto, el principal foco cognitivo del relato y gran parte del punto de vista cinematográfico se encuentra organizado a partir de un personaje femenino, el de Emily Tetherow. Un hecho que unido a la notable presencia que en el conjunto del relato poseen el resto de personajes femeninos, los de Glory White y Millie Gately, proporciona un evidente indicio de su importancia. Después de todo, en base a estos asuntos se puede afirmar que una de las ideas temáticas fundamentales expresada por *«Meek's Cutoff»* es que la aventura colonizadora del Oeste no fue en ningún caso un asunto exclusivo de hombres. Sino más bien un asunto comunitario en el que las mujeres participaron en igual o mayor medida que muchos de los hombres que formaron parte de esas expediciones de pioneros.

Respecto al indio y sin ánimo de repetir en demasía una idea ya tratada a lo largo de todo este capítulo en repetidas ocasiones, la resemantización de su estereotipo se hace también evidente a lo largo de toda la película. Puesto que aún cuando en sus primeras apariciones en el relato todavía conserva una cierta

caracterización como parte integrante de las amenazas del *wilderness* –sentido en el que es empleado durante la mayor parte de la historia del western cinematográfico y, desde luego, en la completa fenomenología del western de caravanas–, una vez que se integra en la expedición a modo de guía improvisado su representación se ajusta más a los parámetros del rol actancial del adyuvante. Así se entienden las múltiples manifestaciones de ayuda a los colonos que el relato representa –entre las que destacan las labores de recuperación de enseres cuando uno de los carromatos colisiona en el acantilado y el esfuerzo por curar a William White cuando este desfallece casi al final del relato–, o la escena en que el personaje de Emily se ofrece para coserle el calzado y el indio trata de explicarle algo mediante dibujos.

En definitiva, y a modo de conclusión a la hora de referirnos a los valores temáticos propuestos en «*Meek's Cutoff*», se puede distinguir la presencia de alguna de las categorías del eje semántico de la frontera como la comunidad, la democracia, el legalismo o la idea de establecimiento, que según la manera en que son empleadas en el relato se convierten en principios a partir de los cuales se articulan el conjunto de temas planteados en el relato. Temas que lo relacionan de manera inequívoca con la tradición genérica del western en la que se inscribe.

Sin embargo, también se observan en el mismo ciertas disonancias con el catálogo temático asociado tradicionalmente al western de caravanas. En concreto, la principal y más evidente disonancia sería la idea expresada en «*Meek's Cutoff*» de que las expediciones de colonos que se adentraron en los nuevos territorios con el objetivo de fundar nuevos asentamientos sociales no fueron patrimonio exclusivo del hombre blanco sino que en ellas participaron en igual medida las mujeres, y en algunas ocasiones contaron con la ayuda de los nativos aborígenes.

Todo lo cual nos lleva a considerar la valencia de la carga ideológica de «*Meek's Cutoff*» y su grado de concordancia con la fenomenología textual del western cinematográfico. Puesto que si como hemos señalado, las propuestas temáticas de este filme presentan muchas consonancias con respecto a la tradición genérica, las citadas divergencias temáticas, el modo general del relato y ciertas estructuras narrativas e iconográficas del mismo hacen que nos resulte obligado considerar una posible inversión de la carga ideológica tradicional en esta particular manifestación contemporánea del western de caravanas. Ya que, aunque en este relato se distinguen algunos temas tradicionalmente asociados a este tipo de película del Oeste, sus planteamientos formales y estéticos parecen posicionarlo en una línea contraria. A ello dedicaremos estas últimas líneas.

Se ha repetido en numerosas ocasiones a lo largo de este capítulo que uno de los rasgos esenciales del texto analizado, si no el más importante, es el referido a la pretensión de filmar los acontecimientos relatados desde un punto de vista inequívocamente realista, cuando no decididamente naturalista. Aspecto que se ha revelado de manera nítida en el análisis narrativo e iconográfico de «*Meek's Cutoff*» por cuanto que es en esa dirección en la que se articulan estrategias narrativas como la completa adherencia argumental al relato historiográfico operado sobre los mismos sucesos, o como son las propuestas visuales de no intromisión de la enunciación en lo relatado o el excesivo verismo sonoro empleado a lo largo de todo el metraje.

Realidades que nos han llevado a considerar una cierta vocación naturalista del relato que lo emparenta con ciertas prácticas fílmicas de carácter documental.

Con ello no queremos decir que se pueda considerar «*Meek's Cutoff*» como una manifestación westerniana de cine documental, puesto que es innegable que la misma es una fábula ficcional con todos sus atributos y estructuras formales. Sin embargo, el análisis efectuado también nos ha revelado una película que en términos cinematográficos, esto es, tanto narrativos como iconográficos, se esfuerza por presentar lo relatado desde planteamientos estéticos que tienen que ver más con el documento histórico que con la idealizada leyenda del Oeste propia del código genérico del western.

Un punto de vista, éste del naturalismo realista emparentado con ciertas prácticas documentales, que insertado en la vasta fenomenología textual de Cine del Oeste se presenta desde todo ángulo que se quiera observar insólito. Por cuanto que, así como a lo largo de las últimas décadas del siglo veinte empezaron a aparecer ciertos enfoques fílmicos westernianos asociados a esta estética documental, e incluso algunas prácticas netamente documentales tematizadas en torno a la aventura del Oeste, su consideración no deja de ser en términos cuantitativos y cualitativos, marginal. Cuando no lo es directamente irrelevante.

En este sentido conviene traer a colación que, tal y como se ha repetido antes, lo que ha caracterizado al género del western a lo largo de su dilatada historia ha sido precisamente la estilización emblemática de unas acciones y unos personajes representados que tenían todo que ver con la historia social, política y económica de los Estados Unidos de América. De ahí que siempre se haya considerado al western cinematográfico como un conjunto de relatos de índole épica –y más tarde también trágica–, que articulaban, de manera más o menos idealizada según el periodo histórico en que se produjeran dichos textos, una suerte de cosmogonía patriótica sobre la que se proyectaban los anhelos y frustraciones del imaginario colectivo norteamericano. Y es por todo ello precisamente por lo que en términos ideológicos el western siempre ha sido considerado como un excelente vehículo del conjunto de valores, tanto políticos como morales, jurídicos, sociales o económicos, que vertebraron el nacimiento de la nación estadounidense y su posterior desarrollo como la más poderosa nación de cuantas conforman el mapa geopolítico de las sociedades modernas contemporáneas. Realidades que fueron representadas por el western cinematográfico a través de una nutrida serie de relatos fílmicos fuertes, cerrados y autónomos que, mediante una idealizada y emblemática estilización poética de la historia norteamericana, y de sus personajes, leyendas y localizaciones geográficas, difundieron sus principios culturales, que como todos saben, eran de naturaleza democrática, capitalista, industrial y burguesa.

Un sistema de transmisión ideológico éste del western que permaneció absolutamente vigente hasta la década de los años sesenta y que a partir de entonces comenzó a agrietarse en alguna medida pero nunca por completo. Principalmente a través de alguna propuestas fílmicas que desde el revisionismo de los patrones canónicos formales se cuestionaron alguna de las ideas manifestadas por el código del western. A pesar de lo cual, el western cinematográfico logró mantener una cierta estabilidad ideológica en sus manifestaciones textuales evidenciada sobre todo en la

continuidad temática de sus propuestas –presentadas con ciertas variaciones en algunos casos y en otros no–, y en la recuperación de un cierto clasicismo temático e ideológico en las dos últimas décadas del siglo veinte.

Y es ahí donde en términos ideológicos se debe integrar la novedad de la película analizada en este capítulo. Puesto que como se ha evidenciado a lo largo del análisis, «*Meek's Cutoff*» es un relato fílmico de western en el que nada en él responde a criterios de idealización emblemática de la historia, sino que muy contrariamente responde a criterios formales y estéticos donde priman la representación realista –más próxima a la pesadilla trágica que a la forma epopeya–; y completamente alejada de cualquier configuración mitonarrativa dedicada a la exaltación de los valores tradicionalmente asociados al estereotipo de la caravana de colonos. Es más, se hace evidente que una de los principales objetivos de «*Meek's Cutoff*» es el de introducir al espectador en la agonía y el sufrimiento de los colonos. De ofrecerle en definitiva la posibilidad de experimentar las penalidades y padecimientos de éstos de una manera naturalizada hasta el paroxismo, en la que, al contrario de lo que sucedía en la tradición de los westerns de caravanas, nunca se exaltan las razones ideológicas de dichas calamidades.

Por todo ello se puede considerar que ideológicamente, el relato fílmico «*Meek's Cutoff*» se posiciona en las antípodas de los valores ideológicos transmitidos por el género del western a lo largo de su historia. Aún cuando se perciba en él alguna relación con ciertas temáticas comunes al western de caravanas, no se encontrará en él ningún elemento narrativo, temático o estético, que pretenda la exaltación o difusión de los principios ideológicos democráticos, capitalistas o industriales sobre los que ha trabajado en género de manera constante durante décadas. Muy contrariamente, a lo largo de todo su metraje se percibirá la promoción de una sospecha acerca de la tradicional idealización de la aventura de la colonización y los valores a ella asociados. Situación que se termina planteando abiertamente al final de la misma, en el momento en que el espectador, tras haber asistido a las múltiples penurias de los colonos migrantes, recibe la premisa temática básica sobre la que se construye el relato. La de que esa migración, que en otro tiempo fue considerada por el western cinematográfico a modo de epopeya fundacional de la nación estadounidense, fue un asunto sucio, desagradable, violento y, aparentemente, sin final ni sentido.

IV.

CAPÍTULO 2

Picaresque Wanderers and Gold Searchers

«The Claim»

IV.1.1 Cazafortunas y buscadores de oro en la historia del western.

«This is the country where the nuggets of gold are just crying out for you to take them out of the ground and make 'em shine in coins on the fingers and necks of swell dames. There's no other explanation, mister. Gold itself ain't good for nothing except making jewelry and gold teeth»

Fred C. Dobbs (Humphrey Bogart) en *«The Treasure of Sierra Madre»*

Como ya ha quedado dicho en el marco teórico de esta investigación, uno de los principales rasgos formales del vasto poema civilizador que representa el género cinematográfico del western es el de presentar de manera recurrente, y en términos narrativos, un conjunto de relatos articulados sobre la errancia de ciertos arquetipos de personajes. Individuos de muy distinta condición, como pueden ser el forastero, el buscador de oro, el tráfugo o el buscavidas, cuyo trayecto argumental se dirige a partir de los acontecimientos vitales a los que han de enfrentarse en su deriva por el extenso y salvaje territorio del Oeste norteamericano. Situación que, como han sabido identificar varios autores, permite emparentar a los relatos del Oeste con la fértil tradición literaria anglosajona del relato romántico itinerante, con las aventuras caballerescas tardomedievales, y con la estirpe de novelas picarescas surgidas en el occidente europeo entre el Renacimiento y el Barroco (Astre, 1976:57).

Manifestaciones textuales que poseen en común, además de la ya mencionada cuestión de su estructura itinerante, la de situar como principal eje actancial del relato a un personaje periférico a la dominancia del orden social, emparentado de alguna manera con la delincuencia, y cuyo principal objetivo argumental está orientado a la mejora de su fortuna material o social.

A este respecto, el cine del Oeste, en cuanto poesía filmada del camino, del tránsito y del desarraigo, presenta un amplio catálogo de personajes que deambulan por el inhóspito territorio del western en busca de una fortuna que les permita abandonar su condición de parias y de hombres de ninguna parte. Entre ellos los numerosos buscavidas y vagabundos –denominados *wanderers*, *drifters*, *wayfarers* o *ramblers*, en la rica variedad semántica de la lengua inglesa–, los ingenuos e idealistas hombres de las montañas que tratan de escapar del imperioso orden civilizador de las nuevas y bulliciosas ciudades –llamados *mountain men* en la jerga del lejano Oeste–, y por último, los sempiternos buscadores de oro que atraídos por la promesa de un futuro dorado se desplazaron en masa desde los Estados del Este continental hasta las regiones montañosas del Oeste americano. Hacia dos lugares de manera mayoritaria, los Estados de la Unión, tardíamente incorporados, de California y Alaska.

Toda esta serie de afanosos personajes buscavidas que deambulan por el territorio del Oeste en busca de su enriquecimiento personal –puesto que si bien es cierto que en algunos casos lo perseguido puede ser el ascenso social, no se debe dejar de lado el hecho de que, el western, en cuanto mitología de la sociedad moderna norteamericana situó al capitalismo, y con ello al dinero, en el centro de su sistema mitonarrativo–, son los que caracterizan al tipo de trama que John Tuská identifica bajo la categoría de *«Picaresque Wanderers and Gold Searchers»*, y cuyas peripecias

tratamos en este epígrafe en el que se analiza la película «*The Claim*» dirigida por Michael Winterbottom en el año 2000.

Sin embargo, al igual que sucede con las otras categorías de tramas del western identificadas por el investigador norteamericano a partir de la propuesta teórica de Frank Gruber, la amplitud de la misma hace que puedan ser muchas y muy variadas las películas y, por tanto, los tipos de personajes y de peripecias, que a ella se pueden adscribir. Es por ello que para los objetivos de la investigación en este capítulo hemos decidido circunscribir la posible muestra a la variedad de películas del Oeste que, aún participando del carácter general de la categoría, toman como premisa dramática el tema, siempre recurrente en la historia del género, de la búsqueda y extracción de oro. Un asunto que se posiciona de manera inequívoca en el epicentro temático del género del western y que ha dado lugar a algunas de las más grandes películas de la desmedida historia del género, así como a grandes obras del cine de todos los tiempos emparentadas de alguna manera con el Cine del Oeste como «*Greed*» (Erich Von Stroheim, 1927), «*The Gold Rush*» (Charles Chaplin, 1925) o la película a la que pertenece la cita que encabeza este capítulo, «*The Treasure of Sierra Madre*» (John Huston, 1948).

Por otro lado, no se puede obviar que la búsqueda del preciado metal, que como veremos tímidamente en el siguiente epígrafe poseyó profundas implicaciones sociopolíticas en la historia de los Estados Unidos de América, encontró en el género del western el lugar preciso donde desarrollar sin límites sus posibilidades temáticas y narrativas. Al mismo tiempo que contribuyó de manera decisiva a la codificación de alguno de los muchos motivos cosmogónicos que consolidaron al cine del Oeste durante el pasado siglo veinte como el último sistema mitopoyético surgido de las cenizas culturales del sistema occidental.

En este sentido, por todos es sabido que el género del western, al considerar por medio de sus relatos al Oeste geográfico del continente norteamericano como un lugar casi sagrado repleto de nuevas oportunidades para los valientes individuos que cargados de principios llegaron a él, contribuyó de manera decisiva a la formación del mito del *sueño americano*. Puesto que tal y como lo representó el western desde sus comienzos, el Oeste fue un lugar de nuevos comienzos y grandes oportunidades, donde el trabajo duro y un poco de suerte podían ser recompensados con enormes riquezas. Sentido en el que se expresó el historiador norteamericano H.W. Brands al referirse a la influencia de la llamada «*fiebre del oro*» en la formación del mito del *sueño americano*:

«*The old American Dream was the dream of the Puritans, of Benjamin Franklin's almanac (...) for men and women satisfied with a modest riches build slowly, year after year. The new dream was a dream of instant riches, won in a blink of an eye, thanks to the courage and good luck. This golden dream became a prominent part of the American psyche only after Sutter's Mill*»

(BRANDS, 2003:442)

Y como se puede inferir de esta cita, la búsqueda de oro en los nuevos territorios, expresada en la llamada «*Gold Rush*» que atrajo a cientos de ávidos

cazadores de fortunas a la Sierra Nevada californiana primero, y al condado de Klondike en Alaska después, sirvió como pretexto simbólico fundamental para articular esta nueva reformulación de las aspiraciones de los pioneros que poblaron el Oeste.

Respecto a la historia del género propiamente dicha, y como se ha señalado antes, la influencia de la búsqueda de oro es capital, tanto por el sentido que posee la misma en el conjunto del sistema mitonarrativo del western –un sentido enfocado siempre hacia una cierta ambigüedad capaz de expresar al mismo tiempo el progreso económico y civilizatorio abierto por la conquista de los nuevos territorios, así como la serie de comportamientos innobles, violentos e ilegales desencadenados por la codicia y el afán desmedido de posesión de riquezas que el oro siempre ha vehiculado en nuestra cultura–, como por la cantidad de películas que organizan sus propuestas narrativas sobre esta determinada premisa dramática.

En concreto, se puede situar el origen de las tramas argumentales centradas en la búsqueda y extracción de oro en la historia del western en los años finales de la década de 1910. En concreto en dos películas, «*A Romance of the Redwoods*» (Cecil B. DeMille, 1917), con Mary Pickford interpretando el papel de una mujer que se traslada a la California de la «*Gold Rush*» de 1848 en busca de fortuna, y el cortometraje independiente «*Carmen of the Klondike*» (Reginald Barker, 1918). Dos filmes que además de pertenecer inequívocamente a la tradición de las películas del Oeste relativas a la «*Fiebre del Oro*», representan las dos grandes corrientes que dominan la filmografía de este tipo de premisa dramática: la de representar los acontecimientos relativos a la búsqueda de Oro en California la primera, y en el territorio de Klondike en Alaska la segunda.

Ya en la siguiente década, tiempo en el que como hemos visto, el género del western comenzaba a consolidar su código propio, el Cine del Oeste dedicado a este tipo de trama presenta tres películas especialmente reseñables. «*Pals in Paradise*» (George B. Seitz, 1926), centrada argumentalmente en el desencanto de los «*forty niners*» en la Sierra Nevada californiana tras la euforia inicial del descubrimiento de oro en 1848, y «*Lure of the Yukon*» (Norman Dawn, 1924), que toma como premisa la exploración minera del inmenso territorio canadiense del Yukón. También en esta década se localiza «*The Gay Defender*» (Gregory La Cava, 1927), la única película de western que dirigió el especialista de la comedia Gregory La Cava, para la que contó con Richard Dix como actor principal, y que suele ser destacada en la historia del western por ser la primera propuesta filmica de importancia dedicada a la legendaria figura de Joaquín Murrieta.

Durante los años treinta, comienzo del despegue definitivo del género, se pueden localizar varias de las grandes películas de western dedicadas a la búsqueda de oro. Entre ellas «*Barbary Coast*» (Howard Hawks, 1935), titulada en España «*Ciudad sin ley*» y que contó en el reparto con Edward G. Robinson o los especialistas del género, Joel McCrea y Walter Brennan, o «*Robin Hood of El Dorado*» (William A. Wellman, 1936), nueva revisión de las hazañas del bandido Joaquín Murrieta, esta vez filmada en un tono muy próximo al *noir* gansteril en el que tanto había trabajado Wellman. Otras notables películas del Oeste centradas en la «*Fiebre del oro*» de estos mismos años fueron la adaptación del célebre cuento de Francis Bret Harte, «*The Luck of Roaring Camp*» (Irvin Willat, 1937), «*Wells Fargo*» (Frank Lloyd, 1937),

«*Danger Valley*» (Robert n. Bradbury, 1937) y el western musical protagonizado por Gene Autry, «*Man from Music Mountain*» (Joseph Kane, 1938).

Durante el inicio de la edad de oro del western cinematográfico, esto es, en la década de los años cuarenta del siglo veinte, la producción de películas del Oeste centradas dramáticamente en la «*Fiebre del oro*», al igual que sucedió con el conjunto del género, se incrementó de manera notable. Entre las muchas películas que pertenecen a esta variante de western se pueden destacar «*West of Carson City*» (Ray Taylor, 1940), «*Badlands of Dakota*» (Alfred E. Green, 1941), «*Pirates on Horseback*» (Lesley Selander, 1941), «*Adventures in Silverado*» (Phil Karlson, 1948), «*Lonesome Trail*» (Oliver Drake, 1945) o la ya mencionada en el capítulo anterior, «*California*» (John Farrow, 1947), en la que se entrelazan las tramas de la colonización con la de la búsqueda de oro.

Otras dos películas de esta misma década destacan sobre el resto. Se trata de la famosa «*The Spoilers*» (Ray Enright, 1942), titulada en España «*Los usurpadores*», con John Wayne, Marlene Dietrich y Randolph Scott encabezando el reparto, y que centra su planteamiento argumental en la búsqueda de oro de Alaska; y de «*Girl Rush*» (Gordon Douglas, 1944), excelente aportación al western de índole musical de uno de los mejores y más olvidados cineastas, Gordon Douglas. Este periodo dorado del western, que se suele dar por finalizado hacia mediados de la década de los años cincuenta, todavía vería aumentada la aportación a esta variante de película del Oeste con dos películas, «*Rider from Tucson*» (Lesley Selander, 1950), y «*Those Redheads from Seattle*» (Lewis R. Foster, 1953) ambientada en la fiebre del oro de Alaska de 1896.

Al inicio del periodo revisionista, ese tiempo en el que como hemos visto muchos autores identificaron un cierto agotamiento de la fórmula westerniana que provocó la mutación de muchas de sus planteamientos formales, este tipo de trama centrada en el oro presenta dos de sus películas más importantes. Se trata de «*North to Alaska*» (Henry Hathaway, 1960), con John Wayne y Stewart Granger en los principales papeles, y «*Ride the High Country*» (Sam Peckinpah, 1962). Películas muy diferentes en su propuesta argumental, la primera centrada en la búsqueda de oro en Klondike y la segunda en California, pero que comparten el privilegio de pertenecer al grupo de las más célebres películas de la historia del Cine del Oeste.

También a los inicios del revisionismo genérico pertenecen películas como «*The Firebrand*» (Maury Dexter, 1962), «*The Adventures of Bullwhip Griffin*» (James Neilson, 1967) o esa extravagancia situada a medio camino entre la comedia musical y la película del Oeste, titulada «*Paint Your Wagon*» (Joshua Logan, 1969) –en España, «*La leyenda de la ciudad sin nombre*»– y en la que se les puede ver cantando sus peripecias a dos de los tipos más duros de la historia del western cinematográfico, Lee Marvin y Clint Eastwood.

La historia del western sobre la búsqueda de oro se cerraría de manera fulminante durante los años setenta con una película en esa década, «*Kit & Co.*» (Konrad Petzold, 1974) basada en un relato de Jack London, y otra en los ochenta basada en la vida de este mismo escritor, «*Klondike Fever*» (Peter Carter, 1980). Tras estas, la historia del western solamente presentaría una producción estadounidense centrada en la búsqueda de oro, en este caso en Alaska, titulada «*North Star*» (Nils Gaup, 1996), y con James Caan y Christopher Lambert como figuras del reparto.

IV.1.2 Apuntes históricos sobre la fiebre del oro de California.

De entre los múltiples movimientos migratorios acontecidos durante el siglo diecinueve en el inmenso territorio norteamericano, dos son los que con más fuerza se han instalado en el imaginario colectivo occidental gracias a su trascendencia y a la recurrencia con la que los ha presentado el género del western. El primero de ellos, ya tratado en el anterior capítulo con motivo del análisis de «*Meek's Cutoff*», es el referido al masivo traslado de colonos en interminables caravanas desde los estados del este de la Unión hasta los nuevos territorios del oeste continental y la costa del pacífico. Y estrechamente relacionado con éste se posiciona la segunda gran migración de ese tiempo, la motivada por el descubrimiento de importantes yacimientos de oro en la Sierra Nevada de California, y que como se ha introducido unas líneas más arriba, tuvo importantes consecuencias sociopolíticas, económicas y geológicas para los Estados Unidos de América y su territorio.

A este último respecto conviene comenzar señalando que, si bien es cierto que la llamada «*Fiebre del oro de California*» no fue la primera de las febriles migraciones acontecidas en el territorio estadounidense durante el siglo diecinueve con motivo del descubrimiento de oro –antes habían tenido lugar ya la de las montañas situadas al sur de los montes Apalaches, la del oeste de Charlotte en 1779 y la de Georgia en 1830–, se suele afirmar que la californiana fue la «*Gold Rush*» que más influyó en el devenir posterior de los Estados Unidos. Tanto por la gran cantidad de individuos y de recursos que movilizó, como por las importantes consecuencias que poseyó para la organización del territorio y la fijación de la elástica frontera suroeste de la nación norteamericana.

Usualmente enmarcada entre los años 1848 y 1855, la «*Fiebre del oro de California*», movimiento cultural que provocó la migración masiva de decenas de miles de individuos hacia las proximidades de la ciudad de San Francisco, tiene su origen en el descubrimiento de una notable cantidad de oro en una granja cercana al río Americano, específicamente en un asentamiento de Coloma. En concreto, tanto la cultura popular como la historiografía suelen situar su origen en el 28 de enero de 1848. Tiempo en el que James W. Marshall, un capataz empleado por John Sutter, un inmigrante de origen alemán, en su explotación agrícola –llamada «*Sutter's Mill*»– descubrió las citadas pepitas mientras trabajaba con unos hombres en la construcción de un molino de harina. Según se relata, tras el descubrimiento, Sutter, a la sazón propietario del terreno y quien poseía la intención de levantar un imperio agrícola en la zona, trató de ocultar el hallazgo para evitar una inmigración masiva que diese al traste con su proyecto agrícola. Sin embargo, sus esfuerzos fueron vanos ya que apenas mes y medio después del descubrimiento, el 15 de marzo de 1848, el periódico «*The Californian*», publicaba la noticia con el consiguiente efecto llamada para todo tipo de cazafortunas, pioneros y aventureros (STAR, 2005:80).

La insólita picaresca, la insistente búsqueda de riquezas y el fuerte impulso medrador que caracterizan a este tipo de tramas del western –así como a muchos de los individuos y los acontecimientos que articulan la mitología del Oeste americano– encuentran en la divulgación de la noticia del descubrimiento de oro en las inmediaciones de «*Sutter's Mill*» –el molino de Sutter en inglés–, un ejemplo paradigmático. Como se ha escrito, John Sutter trató de mantener en secreto el

hallazgo, sin embargo el periodista Samuel Brannan, viendo las posibilidades de negocio que se podían desarrollar gracias al descubrimiento, difundió la noticia en el periódico en el que trabajaba, «*The Californian*», al mismo tiempo que fundaba una tienda de suministros para mineros y cazafortunas. El resto es conocido, una vez que la noticia ya se había difundido, decenas de miles de individuos llegaron a las inmediaciones de «*Sutter's Mill*», arruinando el proyecto agrícola de Sutter, enriqueciendo rápidamente a Brannan y detonando la febril búsqueda de oro en la Sierra Nevada de California.

Tras esta primera publicación, las informaciones relativas al hallazgo recorrieron el vasto territorio norteamericano a gran velocidad. El 19 de agosto de 1848, el periódico «*New York Herald*» publicaba la noticia del descubrimiento para las audiencias de la costa Este. Ello hizo que ante la gran expectación que el acontecimiento estaba provocado entre la población, unos meses más tarde, el 5 de diciembre del mismo año, el presidente de la nación, James Polk, confirmase de manera oficial el descubrimiento en un discurso ante el Congreso de los Estados Unidos.

Todo ello hizo que el territorio de California se viese invadido por ingentes cantidades de inmigrantes de todo el mundo que acudían a las proximidades de San Francisco con el objetivo de buscar el preciado metal que les hiciese ricos. Estos grupos de inmigrantes, posteriormente llamados «*forty-niners*» en referencia al año de 1849, estaban formados por individuos de múltiples nacionalidades y condición. Entre ellos estaban los primeros pobladores de California, varios miles de ciudadanos del vecino Oregón, pero también nativos del archipiélago de Hawái, mineros neozelandeses y australianos, miles de mineros latinoamericanos –entre los que había mejicanos, chilenos y peruanos–, así como cientos de europeos a los que el fervor por el oro había alcanzado en sus países de origen al otro lado del océano Atlántico.

Debido a esta masiva afluencia de individuos, se calcula que para el año 1849 más de 90.000 personas, aproximadamente la mitad de las cuales habían arribado por tierra y la otra mitad por mar, se habían instalado en California (STAR y ORSI, 2000:57-61). Como dato cabe destacar el notable incremento demográfico de la ciudad de San Francisco. Hasta 1849, éste era un pequeño poblado de poco más de mil habitantes que había sido fundado en 1776 por el religioso franciscano español Fray Junípero Serra como una misión en honor a San Francisco de Asís. Sin embargo, tras el descubrimiento de «*Sutter's Mill*», San Francisco se convirtió en una bulliciosa ciudad portuaria con una población que contaba con más de 25.000 habitantes a finales de 1849 (RAWLS y ORSI, 199:142).

Además del importante incremento poblacional, los efectos de índole política, legal y económica de esta migración masiva fueron notables y de gran repercusión. Como es fácil de imaginar, hasta el momento en que comenzó la «*Fiebre del oro de California*» este territorio era en la práctica un lugar sin ley ni orden. Era, en definitiva, un representante paradigmático del indómito y desregulado *wilderness* definido en el eje de la frontera. A lo que habría que añadir que, jurídicamente, el día del descubrimiento de oro en «*Sutter's Mill*», el territorio californiano era aún parte de Méjico aunque se encontrase bajo ocupación militar estadounidense como consecuencia de la guerra entre los Estados Unidos y Méjico de 1846. Un conflicto

bélico éste, también conocido como Primera intervención estadounidense en Méjico, que terminaría con el célebre Tratado de Guadalupe-Hidalgo, firmado el 2 de febrero de 1848 –apenas unos días después del hallazgo–, y por el que se establecería la cesión de Méjico a los Estados Unidos de América de los territorios de lo que hoy son los estados de California, Nevada, Utah, Nuevo México y Texas, y partes de Arizona, Colorado, Wyoming, Kansas y Oklahoma. Además, al mismo tiempo que Méjico renunciaba a cualquier tipo de reclamo futuro sobre Texas y se establecía la frontera internacional entre ambos países en el Río Bravo.

Esta situación de indeterminación jurídica fue la que hizo que California no fuese un territorio formalmente organizado, y que su incorporación a los Estados Unidos de América no tuviese lugar hasta 1850. De ahí que temporalmente, California fuese un territorio bajo control militar, sin que hubiese en él poderes legislativo, ejecutivo o judicial, y que, por tanto, los residentes actuasen sujetos a una confusa y poco definida mezcla de reglas mexicanas, estadounidenses, y de juicio personal acerca de un derecho natural carente de orden o regulación. Es por ello que en lo relativo a la extracción de oro y la minería, los nuevos inmigrantes de la región se organizaran en base a un sistema de concesiones basado en el derecho motivado por la primera ocupación. Es decir, la tierra, y con ella los lugares potenciales de donde extraer el oro, pertenecían al primero que la ocupaba que luego solía revenderla parcelada en porciones de tierra más pequeñas con el consiguiente enriquecimiento personal. Una situación que, como veremos un poco más adelante, se ve retratada de manera fiel en la película analizada.

Por otro lado, el rápido crecimiento de la población de residentes en California, unido a las importantes riquezas naturales que el territorio presentaba, hizo que se desarrollaran gran cantidad de técnicas e infraestructuras. Así, la ciudad de San Francisco se convirtió rápidamente en el principal puerto marítimo estadounidense de la costa norteamericana del océano Pacífico; se fundaron otros pueblos y ciudades en la zona como Sacramento –actual capital del estado–, Stockton o Bakersfield; florecieron escuelas, iglesias y caminos por toda la geografía; se desarrollaron nuevas técnicas de extracción de oro como el dragado o la minería hidráulica; se dio un fuerte impulso a la agricultura a gran escala –asunto que la historiografía suele considerar como «*la segunda fiebre el oro californiana*»; y ya en 1863, por medio de la ciudad de Sacramento, se conectó el estado de California con la red transcontinental de ferrocarril, que como hemos visto anteriormente, se terminaría de completar en 1869.

A grandes rasgos se puede concluir que la «*Fiebre del oro de California*» fue un proceso cultural de enorme trascendencia que atrajo a miles de individuos hacia el estado de California, transformó por completo la economía, la geografía y el ordenamiento jurídico, económico y social de dicho territorio, y que consolidó a partir de la imagen de California como el «*Golden State*», gran parte de la mitología del moderno sueño americano y de sus promesas de súbitas riquezas e insospechadas posibilidades de ascenso social y económico. Cuestiones todas ellas de las que se sirvieron los relatos cinematográficos del Oeste en la articulación de su poderoso sistema mitonarrativo.

IV.2 Aspectos narrativos y argumentales.

Antes de comenzar con el análisis de los aspectos narrativos y argumentales de «*The Claim*» –titulada en España como «*El perdón*», pero cuya traducción literal al castellano sería «*La concesión*»– es necesario destacar a modo introductorio el hecho de que el argumento de la misma tiene su origen en la adaptación al cine de la premisa argumental de una de las más célebres novelas del escritor británico Thomas Hardy. Se trata en concreto de la novela «*The Mayor of Casterbridge*» publicada en 1886, durante las décadas finales de lo que se ha venido en denominar como la época victoriana. Un tiempo caracterizado, en el campo novelesco, por el profundo interés suscitado por la representación de la conflictiva relación entre la adopción de una incipiente modernidad cada vez más presente en todos los ámbitos culturales y el continuismo tradicional. Asunto que como se puede intuir, guarda estrecha relación con la esencia temática del género del western y, por tanto, con el denominado eje de la frontera.

En este sentido, si bien es cierto que la propuesta fílmica de Winterbottom se aleja de manera evidente del punto de partida de la novela, sobre todo en la localización de su cronotopo diegético –conviene recordar que la novela está ambientada en el condado de Wessex, situado en el suroeste de Inglaterra, durante el final de siglo XIX, y como es natural, la película se localiza en la Sierra Nevada californiana de ese mismo tiempo–, ambos textos comparten el interés por representar la crónica del empuje del progreso y la tecnología propias del mundo moderno. Es por ello que se puede adelantar que asuntos argumentales de la película como pueden ser la existencia de una forma de vida en extinción, el espíritu trágico de un mundo de dominancia masculina o el tema de las consecuencias provocadas por la existencia de un pecado original que se debe purgar inexorablemente, que por otro lado pueden ser considerados como propios del código del western fílmico, comparten su origen con las propuestas literarias planteadas en la novela de Hardy.

Al mismo tiempo, aún cuando «*The Claim*» comparte origen argumental y ciertas características narrativas con la novela de la que toma prestado el argumento del relato, el tono general del mismo, de evidente pretensión realista, así como la ambigüedad temática presentada hacia los comportamientos motivados por la adquisición desmedida de oro, o la tendencia a la desmitificación y la inquietud mostrada frente al progreso modernizador del Oeste norteamericano, hacen que, en líneas generales, se pueda situar a «*The Claim*» como un relato del Oeste más cercano a películas como «*McCabe & Mrs. Miller*» (Robert Altman, 1971), que a otras manifestaciones canónicas del género centradas argumentalmente en la «*Fiebre del oro de California*».

Es por ello que, antes de iniciar el análisis del argumento propiamente dicho se puede concluir que tanto sus parámetros narrativos como la selección argumental que permite la construcción de la historia representada, se encuentran emparentadas de manera precisa con la tradición del western revisionista de finales del siglo veinte. Sin que ello sea motivo de que se pueda considerar que tanto su argumento como sus propuestas iconográficas renuncien a las peculiaridades formales que como se está observando, presenta el Cine del Oeste contemporáneo.

IV.2.1. Relaciones entre argumento e historia

Al afrontar el estudio de los términos argumentales de «*The Claim*» que articulan la construcción de la historia de las aventuras de los buscadores de oro en la Sierra Nevada californiana representada por la película, lo primero que destaca es la particular clave melodramática que rige el avance de la trama de la misma. En este sentido, en una primera aproximación se puede avanzar que el hecho de que la fuerte tendencia hacia la representación del paisaje emocional interior de los personajes del relato sobre las acciones exteriores a los mismos –aspecto fundamental del relato de acción sobre el que se configuró en el pasado el género del western–, hace que por un lado se puede establecer una distancia formal de «*The Claim*» con respecto a los códigos más tradicionales del género del western.

En este sentido, se puede considerar que aún cuando el cronotopo y la mayor parte de los significados temáticos del filme se orientan de manera inequívoca hacia los planteamientos propios del Cine del Oeste, la organización argumental de la trama y la predisposición a representar de manera prioritaria los conflictos afectivos y emocionales de los personajes principales del relato, sitúan a «*The Claim*» sin lugar a dudas en el terreno del melodrama fílmico. Un aspecto que como se ha señalado, ya se encontraba en el texto literario original de Hardy, y que goza de cierta recurrencia en la filmografía de Michael Winterbottom. Un cineasta que como es sabido, participa de manera evidente de la tradición británica del cine de estirpe melodramático de fuertes resonancias sociales.

Por otro lado, conviene destacar al mismo tiempo el hecho de que en «*The Claim*» se pueden observar muchos de los parámetros narrativos y argumentales referidos a la esencia épica del género del western. Así, asuntos propios del género, que veremos desarrollados unas líneas más abajo en el epígrafe dedicado al análisis de la presencia del eje de la frontera en el argumento del relato, aparecen de manera recurrente a lo largo del mismo.

Es el caso de algunas de las categorías posicionadas en el campo semántico civilizatorio de dicho eje como pueden ser la exaltación del progreso sociocultural y tecnológico representado por el avance de la ordenada civilización del Este continental. Asuntos representados en este relato por medio del ferrocarril y la ordenación legalista del territorio, que aparecen en «*The Claim*» bajo un inequívoco prisma positivo de subraya su necesidad social.

A este respecto se hace necesario introducir por último la cierta novedad que el mismo representa en el panorama contemporáneo del western cinematográfico. Ya que como es sabido, si algo ha caracterizado al Cine del Oeste de las últimas décadas es la voluntad por representar relatos fílmicos radicalmente alejados de los planteamientos de epopeya nacional sobre los que se configuró el género desde sus inicios. Puesto que como ya se ha señalado, el aspecto más repetido en la mayor parte de las manifestaciones del Cine del Oeste de la primera década del siglo veintiuno es del lamento y la profunda sospecha acerca de las particulares condiciones mitopoyéticas del género. Una sospecha que se sustenta en la ambivalencia frente a la idea misma de progreso promovida por el western en su peculiar modo de representar la conquista del Oeste norteamericano.

El argumento del relato.

El argumento de «*The Claim*» comienza, tras los títulos de crédito, con la representación visual de la llegada de una diligencia a un poblado de montaña. Sobre ese acontecimiento, la narración inserta para el espectador a modo de intertítulo sobreimpreso las coordenadas espaciales y temporales en las que tendrá lugar el desarrollo de la diégesis ficcional propuesta por el argumento del relato. Como se nos indica, la acción del argumento tendrá lugar en el improvisado poblado de *Kingdom Come*, localizado en la Sierra Nevada de California, durante el año de 1867.

A continuación, con un violento paisaje salvaje de afiladas aristas rocosas, escarpadas cumbres nevadas y frondosos bosques de coníferas como fondo del espacio, el argumento representa la llegada a dicho lugar de un grupo de mujeres – que posteriormente se nos identificarán como prostitutas –, de los hombres de la inspección del ferrocarril y de dos mujeres del Este. Al detenerse el carromato, el argumento dispone la representación de una trifulca acontecida entre un agresivo buscador de oro de *Kingdom Come* y el ingeniero jefe del ferrocarril con motivo de la defensa de éste último de la más joven de las dos mujeres del Este. De esta manera, la narración ya habrá introducido por medio del argumento los ejes temáticos y actanciales fundamentales del relato que ahora comienza: el entorno del *wilderness* al que llega el impulso civilizatorio –expresados la primera por las condiciones climáticas y silvestres del entorno y los personajes del buscador de oro y del sheriff encargado de poner orden en la «ciudad del señor Dillon»; y el segundo, el progreso civilizador, por las damas del Este y por el grupo de inspección del ferrocarril–.

La presentación de los personajes y de sus conflictos emocionales –asunto que como se ha introducido más arriba gozará de una notable preeminencia a lo largo de todo el filme–, continuará con el siguiente segmento articulado por el argumento del relato. La acción representada se desarrollará en el salón de *Kingdom Come*. En ese espacio la narración introducirá a los personajes claves del señor Dillon y su novia, la meretriz y cantante de origen portugués. Lucía. Un asunto, éste de la inmigración y los diversos orígenes nacionales de los personajes del relato que gozará de especial significación a lo largo de todo el filme, y que volverá a ponerse de manifiesto por el argumento una vez que se produzca el primer encuentro entre el señor Dillon, dueño y señor del poblado, y Donald Dalglish, el ingeniero jefe del ferrocarril. Personaje que como le expresa a su interlocutor, posee orígenes escoceses. Por medio de la representación de una conversación frente a una ruleta de casino entre estos dos personajes, el argumento introducirá uno de los aspectos clave de la acción del relato. El intento por parte de Dillon de sobornar y convencer a Dalglish de que lleve el ferrocarril a «su pueblo».

El argumento proseguirá con una nueva manifestación del omnímodo poder del señor Dillon en el poblado de *Kingdom Come*, quien ajusticiará a un ladrón de polvo de oro ante la exaltada turba de ciudadanos del poblado. Este mismo segmento argumental servirá a su vez para introducir la trama relativa a la relación, desconocida todavía para el espectador, entre el señor Dillon y las dos mujeres del Este. Situación que la narración presentará al espectador una vez que los latigazos, impartidos por el propio Dillon, hayan terminado. En ese momento, mientras el público congregado se retira, el personaje de Hope –la más joven de las dos mujeres y que el espectador ya

identifica como la hija de la otra— se acerca a Dillon y le entrega un amuleto que su madre, Elena, le había encargado darle. En ese momento, Dillon parece reconocerla y la llama por su nombre, revelando de ese modo una incógnita narrativa para el espectador.

La introducción de esta acontecimiento argumental servirá al relato para enlazar este segmento con el siguiente. Tras el reconocimiento al que ha asistido el espectador, la narración dispondrá por medio del argumento la primera secuencia de *flashback* por la que se nos informará acerca del pecado original del señor Dillon, origen de la trama emocional del relato y uno de los motivos argumentales esenciales del filme.

La secuencia comienza con el personaje de Dillon ascendiendo por la nieve hasta una cabaña. Una vez dentro, el personaje de Dillon saca una caja de madera en la que el espectador puede ver el retrato de una mujer con un bebé. Es entonces cuando por medio de un encadenado comienza el *flashback* en el que el argumento del relato representará el infame intercambio que tuvo lugar a comienzos de la fiebre del oro de California, en 1848. La narración dispone la imagen de un matrimonio recorriendo un sendero de montaña a través de una fuerte ventisca. Tras unos segundos, ambos llegan a una cabaña donde encuentran a un buscador de oro. Es allí, en el interior de la cabaña, donde bajo la tenue luz de un candil y sobre los llantos de un bebé, el joven Dillon venderá a su mujer y su hija al buscador de oro a cambio de la propiedad de la concesión.

Una vez que el argumento ha dispuesto la secuencia del mezquino intercambio de Dillon y el buscador de oro, la narración recuperará el tiempo presente del relato — el de 1869— para introducir la secuencia de la primera exploración del territorio por parte de los miembros del ferrocarril. Un segmento argumental en el que por medio de diferentes secuencias visuales se introducirán muchas de las claves semánticas propias del campo del *wilderness* definido en el eje de la frontera. Parámetros como la exuberante naturaleza de los paisajes nevados, la incertidumbre de los exploradores o los muchos peligros, como las avalanchas y el riesgo de perderse en un territorio desconocido, a los que han de enfrentarse los miembros del ferrocarril, representantes del avance civilizatorio. Un progreso que se expresará también por medio de los proyectos verbalizados por el ingeniero Dalglish, quien señala que para llevar el ferrocarril hasta el Pacífico a través de la Sierra Nevada deberán tirar abajo la montaña, atravesarla con un túnel y, en definitiva, acabar con la belleza natural del territorio.

A continuación, la narración trasladará la acción del argumento de nuevo al salón de *Kingdom Come*. En ese espacio, el espectador asistirá al primer encuentro entre Hope y Dillon desde que la narración ha presentado la oculta relación paterno-filial que los une. Por medio de un encadenamiento sonoro, la acción se traslada desde el hotel donde se alojan Elena y Hope al espacio del salón. Es allí donde Lucía, la novia de Dillon, presenta al público a Hope, quien recitará una poesía de inequívoco significado metafórico. Bajo la atenta mirada de Dillon, Hope recita la historia del buscador de fortuna Norimbaum. Un individuo que en su desmedido afán por poseer riquezas materiales abandonó a su mujer para emigrar al Oeste y debió cargar desde entonces con la culpa de los pecados cometidos durante la inmigración. Tras el

recitado, los personajes de Dillon y Hope conversan y ella le revela que su madre le había confesado que eran parientes, que él era familiar de su difunto padre.

Planteada ya la cuestión del amargo pasado que retorna de manera inexorable, el argumento del relato propone el primer encuentro entre los personajes de Dillon y su antigua mujer, Elena. Será este un encuentro en el que se el pasado de los dos personajes, y sus consecuencias en el presente, se pondrá de manifiesto para el espectador. El encuentro tiene lugar en la misma cabaña donde Dillon las intercambié veinte años atrás. En una secuencia de evidente planteamiento melodramático, el personaje de Elena revela a Dillon su enfermedad terminal. También le señala que ha regresado para asegurarse el bienestar económico de Hope, quien como expresa Elena, no sabe nada del pasado. Tras el encuentro, el argumento mostrará la determinación de Dillon por purgar su pecado. Así la narración nos mostrará a este personaje acudiendo a su banco, disponiendo una notable cantidad de lingotes de oro para Elena y elaborando una serie de documentos oficiales. Papeles que como se verá en la siguiente secuencia del segmento, se tratan de las escrituras del burdel y del casino. Propiedades que entregará a continuación a Lucía, su hasta entonces novia, y a la que abandonará para cumplir su deseo de volver a casarse con Elena.

Tras la representación del intento de Dillon por restablecer el orden después de su pecado, el argumento traslada la acción a la representación de la segunda exploración del territorio por parte de los miembros del ferrocarril. Un conjunto de escenas, éstas, en las que el relato planteará de nuevo la oposición esencial del género entre el progreso civilizador y la naturaleza salvaje. Asunto que se desarrollará a través de la representación de los peligros naturales a los que debe de hacer frente los hombres del ferrocarril –símbolo inequívoco del progreso–. Entre estos peligros representados a los que asiste el espectador destaca la explosión del carromato en que se traslada la nitroglicerina por la inestabilidad del terreno, hecho que provoca la muerte de varios miembros de la expedición.

Acto seguido, el argumento del relato encadena el regreso de la segunda expedición con los segmentos argumentales en los que se representa la reconciliación entre Dillon y Elena, así como su nuevo matrimonio. El primero de los cuales se manifiesta por medio de una nueva demostración exaltadora del espíritu de los pioneros, que en este caso se materializa visualmente en el faraónico traslado de la casa de Dillon por el territorio salvaje, y el segundo, que queda reflejado en la pantalla por la representación del conjunto de secuencias destinadas a mostrar la boda de los dos personajes, y la resistencia y la desconfianza de Hope a asumir que Dillon sea su nuevo padre.

Una vez que el argumento resuelve la trama referida la relación sentimental entre los personajes de Dillon y Elena, que tras la boda se resolverá en el segmento argumental en el que la narración represente el avance de la enfermedad de Elena y su posterior muerte, el relato retoma la representación de los temas asociados al progreso civilizatorio del Oeste por medio de una serie de secuencias que tienen como protagonistas a los miembros de la compañía del ferrocarril. Primero a través de la representación de la salida de *Kingdom Come* del ingeniero jefe Dalglish y de sus hombres, y después por a través de la celebración de la reunión de éste último con el propietario de la compañía Central Pacific. Reunión en la que ambos toman la decisión

de hacer que el tendido del ferrocarril no transcurra por *Kingdom Come* sino por el valle situado bajo las montañas donde se ubica el poblado.

Estas dos situaciones argumentales servirán como detonante de la acción, dando lugar a la entrada del relato en el tercer acto. Tiempo en el que en cierto modo se abandonará la representación de las conflictivas relaciones afectivas entre los personajes del relato –entre Dillon, Lucía y Elena; entre Dalglish y Hope; y entre Bellanger y Annie–, situaciones que como habíamos visto configuran la dimensión melodramática del filme, para dar lugar a un último acto de la película en la que predominará la representación visual del relato de acción.

De este modo, después de que el argumento presente el progresivo deterioro de Elena a causa de su enfermedad, la narración mostrará el regreso del grupo de miembros del ferrocarril a *Kingdom Come* para certificar el próximo y definitivo abandono del poblado respecto de los planes de la compañía del ferrocarril. Una situación que tal y como se le ha venido proponiendo al espectador a lo largo del relato, origina la ira de Dillon y sus secuaces. Es en este contexto en el que se inserta el tiroteo que termina con la vida del Sheriff y con la de varios miembros de la compañía del ferrocarril. Así como la salida de *Kingdom Come* de Lucía y su cohorte de prostitutas. Todos los cuales, tanto los miembros del ferrocarril como las prostitutas, se dirigen hacia el valle donde los primeros construirán la estación del ferrocarril, y las segundas fundarán el nuevo poblado donde el orden y el progreso de la empresa colonizadora del Oeste americano se impondrán sobre el territorio del *wilderness* hasta ahora gobernado por la ausencia de normas y la arbitrariedad de Dillon.

A continuación, el argumento presentará en continuidad dos sucesos de capital importancia para la resolución del relato y para la articulación del sentido ulterior del mismo. Se trata de la presentación, en continuidad, de los segmentos argumentales dedicados a la representación de la muerte de Elena y la huida de Hope de su padre tras conocer la verdad que se le había ocultado; y de la fundación del nuevo poblado en el valle –simbolización evidente del triunfo del impulso civilizador– y la celebración de la boda de Bellanger, el especialista en explosivos del ferrocarril, y la prostituta Annie en este nuevo lugar símbolo del progreso llamado Lisboa. Dos segmentos que como es fácil comprobar, sirven al argumento del relato para articular una vez más el sentido de exaltación del desarrollo tecnológico y el progreso social que terminó paulatinamente con la ausencia de orden del *wilderness* del Oeste.

Situación que el argumento subrayará de nuevo en el último segmento del relato, aquel en el que se representa la muerte de Dillon. Un personaje cuya desolada muerte, por congelación frente a la cabaña donde cometió aquel pecado original que le persiguió durante sus últimos días, sucede después de que en un arrebatado de cordura decida prender fuego a *Kingdom Come*. Ese paraíso del salvajismo que se soñó edén pero que el inevitable avance del progreso, y el terrible peso del Pecado Original sobre el que se fundó, habían condenado a la extinción desde antes que comenzara el relato.

Segmentos argumentales.

1. Llegada de los hombres del ferrocarril a *Kingdom Come*.
2. Intento de soborno de Dillon a Dalglish.
3. Ajusticiamiento del ladrón de polvo de oro.
4. Regreso a la cabaña de Dillon.
5. Primera expedición de reconocimiento.
6. Encuentro entre Hope y Dillon.
7. Elena plantea el trato a Dillon.
8. Segunda exploración del territorio.
9. Traslado de la casa de Dillon hasta el pueblo.
10. Celebración de la segunda boda entre Dillon y Elena.
11. Decisión del la Central Pacific sobre el paso del ferrocarril por el territorio.
12. Los hombres del ferrocarril abandonan *Kingdom Come*.
13. Muerte de Elena.
14. Fundación del nuevo poblado en el valle.
15. Dillon prende fuego a *Kingdom Come*.
16. Muerte de Dillon y saqueo del oro de su banco.

El eje de la frontera en el argumento.

Así como la variedad de película del Oeste centrada en términos de trama en la representación de las aventuras de los cazafortunas y buscadores de oro, categoría a la que pertenece esta película, no se sustenta de manera especialmente significativa en las categorías definidas por el «*eje de la frontera*» desde el punto de vista colectivo, lo cierto es que la peculiar naturaleza de este relato, a medio camino entre la epopeya westerniana y el melodrama literario británico decimonónico, en «*The Claim*» la serie de oposiciones binarias definidas en el concepto teórico de la frontera posee una importancia capital. Tan es así que ya desde el mismo comienzo del relato, en esa escena con la que da comienzo el filme y que muestra la llegada de los hombres del ferrocarril al pueblo, desde la narración se hace una evidente propuesta de significado sobre muchos de los conceptos que definen al «*eje de la frontera*».

En este sentido, resulta sencillo comprobar como a lo largo de todo el relato se plantea una relación de significado abierta entre el *wilderness* y la civilización. Relación que se sustenta en el empleo de elementos como el ferrocarril, el paisaje montañoso o la ausencia de ley regulada bajo la que se funciona en el improvisado poblado alpino de *Kingdom Come*, y que, al contrario de lo que podría suponerse en un western contemporáneo, en los que como estamos viendo planea la sombra de la sospecha hacia ese supuesto orden civilizador venido desde el Este sobre el que se desarrollaría la moderna nación estadounidense, se realiza una profunda exaltación del mismo concepto de progreso así como de muchas de sus manifestaciones concretas tales como pueden ser la construcción del ferrocarril sobre un paisaje todavía virgen o la fundación de nuevas y reguladas ciudades bajo su impulso.

A este respecto conviene comenzar señalando el modo en que el escenario geográfico del relato, esto es, el pueblo de *Kingdom Come*, aparece representado, y la transformación positiva a causa del progreso acontecida sobre el lugar y los

personajes del relato al final del mismo, una vez que el orden ya ha llegado. Después de todo, tal y como se ha visto en el desarrollo del argumento, una vez que la verdad del pecado original sale a la luz, se produce la muerte de Elena y el ferrocarril decide abandonar el poblado «maldito» de *Kingdom Come*, el orden se instaura de manera definitiva en el territorio gracias a la fundación de Lisboa, a la construcción en ella de la estación del «caballo de hierro», y a la muerte de Dillon y la total extinción de su poblado bajo las llamas del fuego que él mismo origina. Veámoslo de manera algo más detallada.

Al comienzo del relato, *Kingdom Come*, un poblado situado entre las nevadas cumbres de la Sierra Nevada en el que la extracción de oro ocupa las actividades de sus pobladores, se caracteriza por reunir muchos de los rasgos definidos por el campo semántico del *wilderness*. Es por tanto un entorno regido por la ley del más fuerte –el señor Dillon en este caso–, en el que tanto la impartición de justicia como el ordenamiento social responde a la más absoluta arbitrariedad legal ejercida de un modo completamente personalista y a la que arriban hombres de toda condición en busca de una fortuna económica rápida obtenida por medio de la extracción de oro. En este sentido es en el que se deben entender acontecimientos argumentales como los latigazos que recibe el ladrón de oro ante la atenta mirada de la exaltada congregación de ciudadanos –ajusticiamiento que responde a la pena impuesta por Dillon, juez y ejecutor al mismo tiempo–, la arbitraria norma impuesta por el mismo señor Dillon de que solamente pueda portar armas de fuego en *Kingdom Come* el sheriff nombrado por él, o las constantes referencias a la propiedad de todo cuanto se sitúa u ocurre en el poblado es propiedad de Dillon. En definitiva, todo en ese poblado llamado «*el reino por venir*» responde al individualismo más exacerbado, a la ausencia de normas legales reguladas socialmente y al espíritu del salvajismo propio de los nuevos territorios por colonizar.

Una situación ésta que comenzará a revertirse con la llegada en el primer segmento argumental de la diligencia que, como no podría ser de otra manera, llega desde el Este. Carromato que junto con el grupo de prostitutas que trae para saciar los impulsos de los bárbaros pobladores de *Kingdom Come* –elemento éste de las prostitutas que como es sabido, posee una inequívoca condición arquetípica dentro del género–, acarrea dos elementos fuertemente simbólicos de la civilización: la pareja, llegada desde el Este como informa uno de los personajes, formada por Elena y Hope Burn –cuyo nombre significativamente se refiere a la esperanza del orden por venir a ese lugar–, quienes desencadenarán el retorno del pasado que terminará por suponer el amargo final del tirano Dillon; y el ferrocarril, inequívoco símbolo del progreso representado en esta ocasión por el ingeniero jefe Dalglish y sus empleados.

De modo que será este elemento, el ferrocarril y sus empleados, sobre el que sustentará durante todo el relato la articulación del significado asociado al progreso civilizatorio que terminará por ordenar el caos en el que hasta entonces se posicionaba todo cuanto sucedía en *Kingdom Come*. A este respecto, las referencias explícitas hacia las bondades y promesas de mejora del ferrocarril serán numerosas a lo largo de todo el argumento. Desde las frases expresadas por el mismo ingeniero jefe Dalglish a lo largo de todo el argumento:

«El ferrocarril es el mayor hito de la historia de América» (2)

«Atravesaremos esa montaña. Hemos hecho cosas más difíciles. Solamente el ferrocarril puede transformar para mejor este ingrato territorio» (8)

Las del tirano señor Dillon y sus secuaces que, en su intento por convencer a Dalglish de las bondades de su poblado para albergar la estación del ferrocarril transcontinental, no dudan en afirmar cínicamente que:

«Kingdom Come es un pueblo ordenado. Es el mejor lugar para que pase el ferrocarril por este territorio» (6)

O incluso las del propietario del ferrocarril, quien durante la fundación oficial del nuevo pueblo de Lisboa expresa su convencimiento hacia las bondades del progreso representado por el ferrocarril en un inconfundible tono mesiánico:

«Dentro de muchos años, cuando se cuente la historia de cómo los hombres y mujeres americanos tomaron estas tierras y las ordenaron mediante el sudor de sus frentes y con cadenas de hierro, todos podréis decir que tomasteis parte de ello junto con los miembros de la compañía del ferrocarril Central Pacific» (15)

Sin embargo, la llegada del ferrocarril y el progreso que la misma conlleva, no se realizará de manera sencilla. Tal y como aparece articulado por el argumento del relato, serán numerosas las resistencias, originadas en términos de significado por los elementos narrativos asociados al campo del *wilderness*, a las que los empleados del ferrocarril deberán hacer frente en su esmero por ordenar el territorio y hacer llegar a él las bondades del progreso. De ahí que en cuanto categorías asociadas al campo semántico del salvajismo, el argumento disponga de ciertos elementos capaces de vehicular dicha relación.

Las primeras de las cuales podemos situar en la serie de peligros asociados a la naturaleza salvaje y violenta del entorno en que ocurre la diégesis. Elementos tales como las escarpadas cumbres que rodean a *Kingdom Come* y que provocan situaciones como la de la avalancha que cierra el paso de la expedición del ferrocarril y a punto está de acabar con sus propósitos (5). O la de la terrible explosión que acontece durante la segunda expedición de reconocimiento del grupo (8), que origina una de las metáforas visuales más expresivas del filme –aquella de la desesperada galopada del caballo envuelto en llamas y que tendremos ocasión de valorar en el apartado iconográfico de este capítulo–, y que se cobra la vida de varios miembros de la expedición de la compañía Central Pacific.

También como elementos narrativos empleados por el argumento de este relato en la representación de las dificultades propuestas por el *wilderness* del territorio que se debe ordenar se deben de situar a la serie de resistencias naturales provocadas por la indómita naturaleza del territorio tales como las ventiscas de nieve, o la agresividad alega del señor Dillon y sus esbirros. Una muestra de la cual se puede localizar en el tiroteo acontecido durante el final del segundo acto una vez que se ha decidido que el ferrocarril no atravesará *Kingdom Come* –otro arquetipo recurrente del género que también aparece en este filme–, y en el que no sólo mueren

varios miembros de la compañía del ferrocarril sino también el propio sheriff que actuaba bajo el mandato de Dillon.

Toda esta serie de elementos narrativos, como son la ausencia de ley y orden o las condiciones naturales del indómito *wilderness*, dispuestos por el argumento a lo largo de todo el relato en evidente contraposición a los elementos propios de la civilización, hacen que se pueda contemplar el argumento de «*The Claim*» como una lucha permanente entre los dos campos esenciales del «*eje de la frontera*». Situación de confrontación que terminará por resolverse del lado del progreso civilizatorio. Situación que se ejemplifica de manera nítida durante los dos segmentos argumentales finales del filme. Aquellos en los que aparecen representados la jubilosa y celebrada fundación de la nueva ciudad de Lisboa, y la total extinción de *Kingdom Come* bajo el fuego abrasador originado por la mano del vencido y desquiciado señor Dillon. Una resolución que, como tendremos tiempo de ver en el último epígrafe de este capítulo, presenta una cierta novedad con respecto a los parámetros temáticos bajo los que ha venido operando formalmente el género del western desde el confuso periodo del revisionismo crepuscular iniciado durante las décadas finales de los años sesenta del siglo veinte.

IV.2.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento.

Respecto a las estrategias narrativas empleadas por el argumento de «*The Claim*», lo primero que cabe destacar es la fuerte causalidad que articula la ligazón narrativa del mismo. En este sentido, se puede afirmar que el argumento desplegado por el relato presenta la serie de acontecimientos de la narración, bien sean aquellos referidos a la trama del ferrocarril o bien a la de la melodramática deriva emocional del triángulo formado por Elena, Hope y Dillon, relacionados entre sí de manera causal. Una causalidad narrativa que en el relato puede depender de la naturaleza concreta de cada acontecimiento, esto es, a la propuesta planteada por una acción dramática del argumento se le sucede en términos de causalidad su resolución, o bien pueden responder a una causalidad psicológica centrada en las motivaciones de algunos personajes. Un tipo éste último de causalidad psicológica que responde a la necesidad de satisfacer las expectativas del espectador que ya desde el mismo comienzo del filme es consciente de que está asistiendo a un western en el que la dimensión melodramática de lo relatado cobra especial importancia.

Por otro lado, es innegable que esta motivación causal de los acontecimientos del relato se encuentra organizada a partir de una estructura lineal que permite al espectador establecer una fuerte vinculación entre cada uno de los acontecimientos de manera progresiva, al mismo tiempo que proporciona al relato una estructura que facilita al espectador el trabajo inferencial lineal para la construcción constante y coherente de la historia. En este sentido, es fácil comprobar cómo narrativamente el relato se va construyendo a partir de la acumulación de los acontecimientos de la trama que se relacionan consecutivamente en la cronología del relato. Así, por ejemplo, a la llegada de los representantes simbólicos del orden del Este –Dalglish y las dos mujeres Burn– se le suceden los conflictos por ellos ocasionados en el poblado al que arriban –la revelación del mezquino intercambio acontecido veinte años antes o la decisión de hacer que el tendido del ferrocarril no transcurra por *Kingdom Come*–.

Esta estrategia narrativa, fuertemente causal y cronológicamente lineal, solamente posee una excepción. Se trata de la referida a la revelación para el espectador de la venta por parte de Dillon de su mujer y su hija durante el tiempo de inicio de la «*Fiebre del oro californiana*». En este caso concreto, la narración se salta el patrón de linealidad temporal que gobierna todo el relato e introduce a modo de *flashback* la citada secuencia en la que se relata lo sucedido en la cabaña de montaña situada en lo que posteriormente sería *Kingdom Come*. Una decisión que a todas luces parece motivada por la necesidad de explicar para el espectador las motivaciones psicológicas del triángulo actancial sobre el que sustenta de manera mayoritaria la dimensión melodramática del filme.

En este sentido, es sabido que una de las claves narrativas de todo melodrama, sea éste cinematográfico o literario, reside en la observación del paisaje afectivo de los personajes del drama así como en la contemplación de las reacciones psicológicas y sentimentales que el mismo desencadena en la conducta ficcional de los agentes actanciales implicados. Es por ello que la narración de «*The Claim*» dispone, una vez que los tres personajes implicados han sido presentados, la exposición del conflicto sentimental nuclear de sus relaciones –posicionado en el interior de la trama a modo de *flashback* por cuanto que pertenece un pasado de los tres personajes que se revela de manera súbita, otra constante del modo melodramático– casi al comienzo del primer acto del relato. De manera que el espectador pueda trabajar inferencialmente sobre los conflictos dramáticos abiertos en el relato por él.

Otro rasgo importante de la lógica narrativa del relato es el hecho de que la cantidad de información a la que el espectador tiene acceso durante el devenir del mismo no está limitada. Durante el proceso de consumo narrativo del relato, el espectador tiene un acceso al total de la información posible acerca de la historia representada. Esto es, ningún acontecimiento o motivación actancial del relato se le oculta al espectador con la intención de despertar en él una curiosidad narrativa centrada en el suspense. Es más, tal y como se ha visto, el espectador posee durante el relato mayor cantidad de información que cualquiera de los personajes. Por ejemplo, el espectador es plenamente consciente desde el principio de lo sucedido en 1848, del desconocimiento del personaje de Hope acerca del mismo, o incluso de las decisiones que van tomando los miembros del ferrocarril con respecto a *Kingdom Come* antes que muchos otros personajes –en este caso del de Dillon–.

Esta situación narrativa, en la que el espectador sabe más que los personajes, tanto en el caso del intercambio acontecido en el pasado como en el de la resolución de la trama del ferrocarril, es la que permite que el mayor interés narrativo de «*The Claim*» para el espectador resida más en la contemplación de las reacciones de los personajes que en un interés centrado en el suspense ante la acción exterior de lo relatado por la diégesis. Todo lo cual hace que cobre especial relevancia, una vez más, la dimensión melodramática del relato en contraposición a la tendencia tradicional del género del western, sobre todo en su periodo clásico, en la que el interés del espectador estaba focalizado principalmente, como en todo relato de acción y aventuras, en la resolución de las acciones exteriores a los personajes de la diégesis.

Por último, conviene subrayar también la ausencia en «*The Claim*» de lagunas argumentales causales de trascendencia para el sentido global del relato, más allá de aquellas que son necesarias para el mantenimiento de cierto interés en el espectador. Esto es, de las propiamente funcionales en todo relato de ficción. En concreto, al configurarse como un relato ampliamente enfocado, en el sentido de presentar al espectador un acceso completo e inmediato a la información de la historia mediante la selección de acontecimientos que conforman su actividad narrativa constructiva, el relato no plantea una narración centrada en la resolución de un misterio, sino una narración enfocada hacia la determinación de las motivaciones psicológicas que desembocan en la resolución de la trama. Situación que evidencia de nuevo la especial importancia que poseen los planteamientos narrativos de naturaleza melodramática en este filme.

Dilación y redundancia

En cuanto a las repeticiones del argumento que refuerzan las asunciones, hipótesis e inferencias sobre la información de la historia del relato, el argumento de «*The Claim*» presenta cierta iteración en el nivel del argumento que, como hemos visto, está referida a la secuencia relatada por medio de *flashback* y que muestra la venta de las dos *Burn* a cambio de la concesión de oro. Aún cuando esta secuencia, que durante la disposición del argumento aparece representada tres veces (en los segmentos argumentales 4, 7 y 13), tiene especial importancia por cuanto que vehicula el principal motivo narrativo de la trama melodramática del filme, su naturaleza iterativa no se produce de manera similar. Esto es, la misma se repite tres veces pero con cambios en los parámetros visuales y sonoros que la configuran.

Así, en la primera ocasión que aparece (4), la narración dispone la secuencia completa desde la llegada de los personajes de Dillon, Elena y el todavía bebé, Hope, desde el exterior de la cabaña hasta su interior. Esta primera secuencia de *flashback* comienza, por tanto, en los alrededores de la cabaña con los tres personajes caminando bajo la tormenta, y continúa con la conversación en el interior de la misma que terminará con la venta de la mujer y el bebé al buscador de oro. Por el contrario, tanto la segunda (7) como la tercera vez (13) en que se repite esta secuencia, el planteamiento visual y la duración de la misma difieren de manera notable. Se tratará solamente en estos casos de breves apuntes –la del séptimo segmento propondrá la imagen de la penosa procesión de la familia por la nieve, y la del decimotercero el resonar de las palabras del buscador de oro en la cabeza de Dillon– cuyo objetivo narrativo será el de articularse como representación visual de la mala conciencia del personaje de Dillon, así como para reforzar en el espectador la oscura personalidad de este personaje que, tal y como plantea el desarrollo del relato, está abocado a la extinción.

Por otro lado, como es de esperar, a lo largo del relato se producen también otra serie de redundancias referidas al nivel de la historia construida que poseen el objetivo de articular los significados y propuestas temáticas principales del filme. De este modo, asuntos como los relacionados con los conflictos ocasionados por el trazado del ferrocarril, que a la postre servirán para representar el implacable avance del progreso y su victoria sobre el desordenado caos de los territorios salvajes, o los referidos a las resistencias que plantea el entorno del *wilderness* que se debe

subyugar, aparecen una y otra vez a lo largo de todo el relato. Sin embargo, no se pueden considerar a estos casos de repeticiones argumentales propiamente dichas puesto que en ningún caso se trata de representaciones de los mismos acontecimientos. En todo caso, se trata de redundancias del nivel de la historia que sirven para vehicular la capa de significados primaria del relato.

IV.2.3 Otras estrategias narrativas.

Conocimiento

Tal y como ha quedado expresado unas líneas más arriba, el argumento de «*The Claim*» propone un acceso completo a la información de la historia, tanto la referida a la trama primaria del ferrocarril y el triunfo del progreso tecnológico, como la relativa a la representación melodramática del paisaje emocional de los personajes del relato. De modo que el espectador siempre posee toda la información necesaria para la construcción de la historia, un acceso a la información que se sitúa por encima incluso de la que poseen los personajes. Es por ello que se puede destacar como rasgo narrativo de «*The Claim*» el de proponer una narración diáfana en la que el espectador conoce de manera gradual y exacta toda la información dramática necesaria para la construcción de la historia. Por otro lado, cabe señalar también que en «*The Claim*» las escasas veces en que se dilata el suministro de información al espectador se deben al mantenimiento de cierto suspense referido al desenlace de la trama del ferrocarril y no a la del triángulo actancial de Dillon, Elena y Hope.

Autoconciencia

Dada la naturaleza estrictamente ficcional de «*The Claim*», un relato en el que como se ha visto prima su dimensión ficcional por encima de la reflexiva o de la pretensión realista y documental tan presente en otras manifestaciones textuales del western cinematográfico contemporáneo, un rasgo narrativo determinante de su estructura narrativa es la ausencia de cualquier parámetro autorreferencial que denote una intención metafictional. En este sentido se puede afirmar que no hay ningún elemento en el argumento o en los aspectos formales de «*The Claim*» que esté orientado a subrayar de manera explícita la presencia de una instancia narrativa que marque una distancia con la representación de la diégesis. En definitiva, se puede concluir que es este un filme en el que destaca la completa ausencia de elementos que induzcan al espectador a reflexionar sobre la naturaleza ficcional del relato que se representa.

Comunicabilidad

En términos de comunicabilidad narrativa, se debe señalar que en «*The Claim*» asistimos a una narración de nulo grado restrictivo, en la que todos los acontecimientos del argumento necesarios para la construcción de una historia fuerte, cerrada y autónoma se comunican sin barreras al espectador. En este sentido, parece claro que la narración de «*The Claim*» propone un acceso completo a la información del argumento y de la historia en términos de comunicabilidad. Es por ello que como se ha señalado unas líneas más arriba, se llega a la situación de que el espectador posee sin restricciones toda la información referida a la acción dramática de la diégesis, antes incluso que muchos de los personajes del relato.

IV.2.4 Estructura actancial.

Al considerar la estructura actancial del relato fílmico que aquí nos ocupa se debe de tener en consideración antes que nada la particularidad dramática del mismo que, como se ha venido repitiendo, posee una doble dimensión narrativa: la de poseer de manera inequívoca los parámetros propios del relato de acción westerniano, al mismo tiempo que se desarrollan en paralelo muchos de los recursos dramáticos relativos al melodrama cinematográfico. Una situación ésta que hace que, al igual que en términos de trama dramática se aprecie una dualidad fundamental sobre la que se desarrolla la ficción propuesta, también la estructura actancial se vea afectada por la duplicidad de ciertas estructuras narrativas destinadas a articular en paralelo las dos líneas dramáticas del filme. La del relato de acción propiamente del Oeste y, en menor medida, la del melodrama emocional más afín al drama de inspiración y estirpe literaria. De este modo, si bien es cierto que a lo largo de todo el filme se evidencia la primacía de la dimensión del relato de acción sobre el melodramático, en este epígrafe consideraremos ambas dimensiones por las implicaciones que para el sentido general del relato poseen.

Respecto a la estructura actancial específica del filme del Oeste, en «*The Claim*» se pueden apreciar casi sin variación los mismos elementos sobre los que se han venido construyendo las películas de western desde los mismos orígenes del género. De modo que se puede considerar a priori que el mismo responde a un patrón de organización de los personajes y de sus acciones de corte netamente clásico. Un patrón en el que se distinguen con claridad las figuras del Destinador, Destinatario, la Tarea y su objeto, el Oponente o el Adyuvante, y que como veremos a continuación, presentan las características propias codificadas por el género a lo largo de su historia.

De este modo, en «*The Claim*» lo primero que se destaca es el hecho de que la figura del Destinador, en cuanto figura que provee al Destinatario de la Tarea a alcanzar a lo largo del relato, se materializa, al igual que en la mayor parte de las manifestaciones fílmicas del género del western, en una particular abstracción de la sociedad americana. Una situación que, como ha quedado dicho y se volverá a repetir a lo largo de toda la investigación, viene definida por el carácter de epopeya nacional o de poema histórico fundacional que posee el género en su conjunto como característica más evidente.

Concretando un poco más el concepto sobre los parámetros del relato que aquí nos ocupa, se puede afirmar que en «*The Claim*» la figura del Destinador que encarga la Tarea –que en este caso concreto no es otra que el traslado del trazado del ferrocarril a través de la cordillera montañosa de la Sierra Nevada californiana– es la propia sociedad norteamericana del Este. Un entidad que como se ha visto, poseía el objetivo de trasladar los principios económicos, jurídicos, religiosos y sociales sobre los que descansaban sus fundamentos organizativos –que conviene no olvidar se trataban de las ideas capitalistas, democráticas y protestantes exportadas de Europa a las ya lejanas colonias del Este– hacia los territorios vírgenes del Oeste continental.

Esta Tarea de civilizar y desarrollar el Oeste continental, definida por el Objeto de dicho progreso que es el propio ferrocarril y su traslado a ese indómito y

desregulado *wilderness* –expresión metafórica y arquetípica del progreso civilizatorio– a lo largo de la Sierra Nevada en la que se sitúa el poblado imaginario de *Kingdom Come*, recae en «*The Claim*» en el personaje de Donald Dalglish, ingeniero jefe del ferrocarril *Central Pacific*, y quien es en términos narrativos, por tanto, el Destinatario del relato. Una figura, esta del Destinatario individual, que concuerda con los parámetros actanciales de esta variedad de western que es la de los buscadores de fortuna que categoriza a este epígrafe, por cuanto que se trata de un tipo de película del Oeste en la que la resolución del conflicto abierto por la oposición entre civilización y salvajismo, aún cuando adquiera tintes colectivos, se organiza en base a las acciones dramáticas de un único individuo.

Para llevar a cabo esa Tarea de llevar el progreso civilizatorio y el orden al Oeste que se le ha encomendado, el Destinatario Dalglish contará en «*The Claim*» con la colaboración de un grupo variado de adyuvantes. Entre ellos destacan los personajes de Belleneger, el miembro de la expedición del ferrocarril encargado de los explosivos, del resto de trabajadores de este grupo –que apenas cuentan con una entidad dramática de relevancia a lo largo del filme–, y por último, del personaje de Lucía, primero novia de Dillon y después fundadora del ordenado y civilizado nuevo poblado de Lisboa. Todos los cuales conforman el grupo actancial de adyuvantes del Destinatario.

Por último, como en todo relato de configuración clásica, el Destinatario debe de enfrentarse a una fuerza antagonica capaz de poner en riesgo la satisfactoria resolución de la Tarea que se le ha encomendado. En el caso concreto de esta película, como es de suponer, dicha figura actancial de Oponente se localiza en el personaje de Dillon. Un personaje convertido en dueño, señor y fundador de *Kingdom Come*, y sobre el que se articulan algunas ideas del campo semántico del *wilderness* como son las de la ilegalidad, la del individualismo carente de escrúpulos, o la de la enfermiza obsesión por la posesión de riquezas al margen del beneficio de la comunidad. Ideas todas ellas que, junto con el personaje que las vehicula, terminarán por sucumbir en la resolución del relato, una vez que el triunfo del progreso se haga efectivo mediante la satisfactoria resolución de la Tarea encomendada.

Antes de concluir este epígrafe, es necesario añadir unos breves apuntes acerca de la otra gran dimensión dramática del filme que nos ocupa. Se trata, como se ha introducido al comienzo, de la referida a la dimensión melodramática de «*The Claim*». Esta dimensión que está constituida, en términos actanciales, por el triángulo formado por Dillon, Elena y Hope Burn, es la que vehicula la trama del pasado que vuelve –que respecto al contenido de significado del filme sirve para subrayar la idea del caos bajo el que se regula el *wilderness*– y permite dotar al relato de otra capa de contenido centrada en la representación del paisaje emocional interior propia del melodrama.

Por otro lado, así como el personaje de Dillon ha quedado definido como el Oponente del relato, conviene añadir a modo de cierre de este epígrafe que el personaje de Hope, que simbólicamente vehicula gran parte del significado del nuevo orden que llegará al territorio al final del relato, aparece representada en cierta medida, y debido a su condición de promesa de pareja sentimental para Dalglish, bajo los parámetros de adyuvante del Destinatario.

IV.2.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo.

Respecto a la focalización narrativa del argumento de «*The Claim*», se puede señalar que también se ve afectada por la dualidad de tramas y de modos narrativos que se aprecia en su desarrollo. Esto es, que la construcción del punto de vista cognitivo por el que se regula la transmisión de la información de la historia al espectador está también escindida en dos ejes fundamentales: el referido a la trama centrada en la acción de construcción del ferrocarril y sus consecuencias para el poblado de *Kingdom Come*, y el de la resolución del conflicto sentimental acontecido como causa de la revelación del pasado del personaje de Dillon y el regreso de su mujer y su hija. Dos líneas, la del relato de acción y la del melodramático, que aún estando netamente diferenciadas y poseyendo diferentes grados de preeminencia en la configuración del sentido general del relato, configuran a esta película como un relato de focalización narrativa dual y, por ello mismo, variable.

Esta naturaleza dual del foco narrativo se constituye en primer lugar a partir del personaje de Donald Dalglish, el ingeniero jefe de la compañía del ferrocarril. Un personaje por medio del cual la narración suministra toda la serie de informaciones relativas al argumento central del relato. Situación que se evidencia en su presencia y protagonismo en todos los segmentos argumentales en los que se va configurando dicha trama dramática. Desde el primero en el que se plantean la premisa básica y el detonante de la acción (1), segmento en el que cobra especial relevancia al actuar como defensor del personaje de Hope frente a la agresión del buscador de oro; hasta los segmentos que se desarrollan en el espacio del salón (2 y 6) y que, además de plantear los intentos de soborno de Dillon para que el tendido del ferrocarril transcurra por *Kingdom Come* (2), introducen a otros personajes secundarios del relato así como a ciertas tramas y arquetipos narrativos del género como las referidas a las promesas de amor de pago de las prostitutas (6).

También vienen vehiculados en términos de punto de vista cognitivo, por medio de la presencia y la percepción contante del personaje de Donald Dalglish, los segmentos argumentales cuyo contenido dramático orbita sobre la exploración del territorio adyacente a *Kingdom Come* (5 y 8). Unos segmentos en los que como ha quedado dicho, además de hacer avanzar la resolución de la trama relativa a la construcción del ferrocarril, sirven para introducir y desarrollar la serie de significados asociados a la representación del *wilderness* y sus particularidades contrapuestas al desarrollo y el progreso.

Respecto a la trama del ferrocarril y su construcción en el nuevo territorio californiano, el personaje de Dalglish también actúa como eje primordial de la transmisión de la información argumental del segmento en el que se resuelve la decisión del recorrido definitivo que tomará el mismo (11). Momento dramático en el que aparece por primera vez el propietario de la compañía y que, además de servir como segundo punto de giro del guión que da comienzo al tercer y último acto del relato, propone en términos argumentales la más clara exaltación de las bondades y los avances que el progreso –simbolizado como se ha señalado por el «*caballo de hierro*»– permite gracias a la positiva transformación del territorio salvaje que ocasiona.

Por último, el personaje de Donald Dalglish también sirve de vehículo narrativo en el suministro de toda la serie de informaciones argumentales propias de la resolución del relato durante el último acto. En concreto, es por medio del personaje del ingeniero jefe por el que el espectador participa en los segmentos argumentales relativos a la fundación del nuevo poblado de Lisboa (14), del incendio de Kingdom Come (15) –aunque en este caso el espectador observa también su origen de la mano de su provocador, el señor Dillon–, y de la muerte del mismo Dillon (16). Una situación ésta, narrada en el último segmento argumental del relato, que en términos de foco cognitivo se le ofrece al espectador de manera compartida entre los puntos de vista narrativos de los personajes de Hope y del propio Dalglish.

Respecto al planteamiento, el desarrollo y la resolución de la trama melodramática, aquella que toma como eje dramático el conflicto emocional abierto en el pasado de la historia representada por la venta por parte de Dillon de su mujer y su hija a cambio de la propiedad de la concesión de oro, y que retorna al presente de la diégesis para provocar el desahucio afectivo del señor feudal Dillon cuyo lugar en el *wilderness* debe quedar superado por causa del progreso y el orden, la cuestión del punto de vista narrativo posee a su vez una particularidad dual. Ello se debe a que si bien se puede afirmar que el mismo personaje de Dillon vehicula la gran mayoría de segmentos argumentales y secuencias a él referido, su dominancia no es completa por cuanto que comparte la preeminencia del foco cognitivo con el personajes de su hija Hope. Situación que se da tanto al comienzo de la misma como al final. Todo lo cual hace que se pueda considerar una cierta dualidad en la transmisión de la información argumental de esta trama.

De este modo, se puede observar como en el planteamiento de la trama durante el primer segmento argumental, la relación entre ambas mujeres y el tirano Dillon viene transmitida por el personaje de Hope, quien es la que posee consideración dramática en el conjunto de secuencias que forman parte del segmento y que incluso llega a expresar la existencia de algún tipo de relación familiar entre los tres personajes (1). Significativamente, también el segmento en el que se produce el primer encuentro entre los personajes de Dillon (3), el del ajusticiamiento del ladrón de polvo de oro –que en el conjunto del relato posee mayor implicación en la construcción de la trama y la capa de significado asociada a la oposición *wilderness*-civilización–, la transmisión de la información viene vehiculada por el personaje de Hope, quien primero observa la escena desde el interior del hotel para luego trasladarse físicamente hasta el lugar y entregar el amuleto a Dillon por orden de su madre.

Sin embargo, tanto las secuencias de flashback en las que se relatan los hechos acontecidos en 1848 (localizados en el interior de los segmentos 4, 6 y 13), como el planteamiento del trato (7) o la enfermedad y muerte de Elena (11 y 13), están estructuradas para el espectador a partir de la presencia y el conocimiento del señor Dillon. Una situación que, como se revela en el análisis, se debe a que en ellas la narración persigue presentar, en clave melodramática, el desahucio emocional de Dalglish que va unido al desahucio material provocado por el abandono del ferrocarril de Kingdom Come. Y que forma parte del sentido ulterior del filme que, como ya se ha repetido varias veces, persigue la representación del triunfo del orden y el progreso sobre el caótico salvajismo de los nuevos territorio del Oeste.

IV.2.6 Temporalidad y espacialidad del argumento.

El tiempo del argumento

La duración.

Tal y como se ha señalado anteriormente, el rótulo sobreimpreso en los primeros planos del relato establece el marco temporal principal del argumento. De esta manera, en «*The Claim*» se nos plantea un relato cuya diégesis da comienzo en el año de 1867, y cuya duración indeterminada abarcaría un periodo aproximado de unos pocos meses. El tiempo que transcurre entre el final del invierno y el comienzo del deshielo propio de la primavera. Periodo de tiempo, este enmarcado por estos dos periodos estacionales, que concuerda simbólicamente con el sentido general del relato. En este sentido no se puede obviar el hecho de que, dado que el relato plantea la serie de acciones acontecidas en el mismo como una ejemplificación del triunfo del progreso civilizatorio y de los principios ordenadores de las sociedades del Este sobre el salvajismo del *wilderness* del Oeste, la ubicación del final del relato y, por tanto, del florecimiento del nuevo y ordenado pueblo de Lisboa, durante la estación primaveral, adquiera un valor simbólico añadido.

Por otro lado, si bien es cierto que el tiempo del argumento responde a la duración citada, esto es, unos meses, el tiempo de la historia construida por la organización argumental del relato es notablemente mayor. Ello se debe a que, como se ha visto, durante el desarrollo narrativo del argumento se suceden tres casos de analepsia narrativa o *flashback* que incrementan decididamente el tiempo de la historia. Así, se puede afirmar que el tiempo de la historia articulada en «*The Claim*» es de casi dos décadas. En concreto de diecinueve años, el periodo de tiempo transcurrido desde el origen de la «*Fiebre del oro de California*» en 1848, en el que trascurren los acontecimientos relatados durante las secuencias de *flashback*, y el resto de acontecimientos narrativos articulados por el relato y que, como sitúa el rótulo sobreimpreso del comienzo, se sitúan en el año de 1867.

A nuestro entender, este particular diseño temporal del relato responde a una estrategia narrativa que se orienta a proponer una valoración de ciertos hechos históricos como pueden ser los efectos de la fiebre del oro y la colonización del territorio continental situado más al suroeste del continente, esto es, del hoy estado de California. De este modo, al proponer un periodo de tiempo de la historia significativamente mayor que el tiempo del argumento, tiempo que abarca casi dos décadas, el relato puede proponer una cierta valoración de los efectos ocasionados y de la historia del importante movimiento migratorio conocido como la «*Fiebre del oro de California*».

El orden.

En cuanto al orden temporal del argumento, cabe señalar que el mismo respeta de manera evidente la cronología temporal de la historia. Esto es, los acontecimientos del argumento se suceden de manera lógica y natural los unos a los otros de acuerdo con la naturaleza de los hechos narrados que construyen la historia en la mente del espectador. Una situación que solamente se ve alterada en el caso de la representación de la venta por parte de Dillon de su mujer y su hija. Acontecimiento

que dada su posición temporal dentro de la historia, veinte años antes del tiempo presente de la diégesis general del relato, hace que se vea alterado el orden cronológico y lineal del tiempo de la historia.

Al mismo tiempo, se hace necesario destacar el hecho de que este caso de analepsia narrativa, de capital importancia para el desarrollo de la trama por cuanto que introduce el acontecimiento argumental que da origen al conflicto emocional del triángulo actancial formado por los personajes de Dillon, Elena y Hope, aparece representado por el relato hasta en tres ocasiones (en los segmentos argumentales 4, 6 y 13). Ocasionando de ese modo una evidente alteración de la frecuencia del relato.

La frecuencia.

Respecto a la frecuencia temporal del argumento, el relato «*The Claim*» propone un argumento de naturaleza singulativa para los acontecimientos del presente del relato. Esto es, toda la serie de acontecimientos argumentales situados en el año de 1867 muestran una acción y explican un hecho autónomo. En este sentido, ningún acontecimiento argumental se repite a lo largo del relato y la lectura del relato se produce de manera lineal y progresiva.

Por otro lado, los acontecimientos referidos a los tres casos de analepsia narrativa poseen una particularidad con respecto al concepto de frecuencia. Nos referimos en este caso a la iteración por cuanto que si bien es cierto que son tres veces las que aparecen estos flashbacks a lo largo del relato, no lo es menos que estos tres flashbacks repiten la misma situación dramática. Por tanto, se puede afirmar que aún cuando el relato posee en líneas generales una naturaleza narrativa singulativa, el mismo también presenta una frecuencia iterativa referida a la secuencia del flashback que, aún siendo siempre la representación de la misma situación dramática, se presenta hasta en tres ocasiones.

Los espacios del argumento

En el relato «*The Claim*», la primera información espacial que el argumento suministra al espectador es la referida al lugar general dónde se desarrollará la acción de la historia: el poblado de *Kingdom Come* de la Sierra Nevada del Estado de California. Una vez que el argumento encuadra para el espectador el espacio general dónde comenzará el relato, el argumento desplegará una serie de espacios parciales donde se desarrollará la acción de los distintos segmentos argumentales:

- Exteriores de *Kingdom Come* en California (1, 3, 4, 9, 10, 15 y 16).
- Interiores de *Kingdom Come*: el salón, el banco y el burdel (2, 6, 7, 10 y 16).
- Casa de Elena Burn y del Señor Dillon (7, 9 y 13).
- Territorios del estado de California próximos a *Kingdom Come* (5 y 8).
- Nuevo poblado de Lisboa situado en el valle (12 y 14).
- Cabaña de la montaña (4, 7 y 13).
- Interior del ferrocarril de la Central Pacific (11)

Junto con esta clasificación de los espacios representados por el argumento del relato, y de sus especificidades iconográficas, llama la atención en la presencia de determinados espacios tradicionalmente recurrentes, y la representación de las condiciones climáticas de estos espacios.

Referida al primer ámbito, es significativa la recurrente presencia de un elemento espacial en los relatos cinematográficos de western sobre la búsqueda de oro: el entorno alpino del Oeste norteamericano. Significativamente este elemento espacial, el escenario geográfico del cronotopo diegético es crucial hasta el punto de ser considerado un personaje más del relato. Un personaje que sirve para significar el gran campo semántico del *wilderness*, mediante la inclusión de elementos como la incertidumbre ante lo desconocido, el territorio virgen y esplendoroso que acabaría por sucumbir ante el avance del progreso o la serie de animales silvestres y desconocidos que poblaban el continente americano. En este sentido de capital importancia del paisaje para el relato no se puede obviar la referencia implícita que el mismo presenta con respecto a los violentos, salvajes y peligrosos paisajes nevados de obras cumbre del Cine del Oeste como «*The Last Hunt*» (Richard Brooks, 1956) o «*Bend of the River*» (Anthony Mann, 1952). Películas todas ellas en las que el escenario geográfico posee una fuerte identidad dramática.

Otro aspecto relevante de la construcción espacial de este relato es el referido al empleo de determinados espacios como proyecciones del estado de ánimo de algunos personajes o, de manera más amplia, del tono general del relato. En este sentido es significativo el empleo que se hace en el relato de los espacios dominados por las condiciones climáticas del invierno representado por el relato. Tanto la nieve que copa las abruptas aristas rocosas de las montañas, como la escasez de luz o las poderosas tormentas de nieve y avalanchas, aspectos lúgubres propios de esta estación del año invernal en que se desarrolla la diégesis, ocupan en «*The Claim*» un lugar preferente en el argumento del relato, dominando por completo, a modo de fondo o con entidad dramática propia, todos los segmentos argumentales relativos a los distintos viajes por el territorio de California realizados durante el relato por la expedición del ferrocarril (5 y 8). Al mismo tiempo que dominan los espacios exteriores encuadrados dentro del resto de segmentos argumentales cuya acción se sitúa en los espacios exteriores de *Kingdom Come* (1, 3, 4, 9, 10, 15 y 16).

Por último, cabe destacar también la particularidad visual y la notable importancia que presentan los espacios interiores en el presente relato. Al tratarse de una película del Oeste con evidentes conexiones con el filme melodramático, gran parte de las escenas dedicadas a representar el confuso paisaje emocional por el que transitan los personajes suceden en el interior de los edificios del poblado de *Kingdom Come*. De manera que es recurrente la presencia de espacios como el interior de la cabaña donde se fraguó en el pasado del relato el mezquino intercambio de las dos mujeres por la concesión de oro, el salón del pueblo, los interiores de las casas de Elena Burn y Lucía, o los pasillos y las habitaciones del burdel. Espacios interiores todos ellos que, como veremos en el siguiente apartado analítico, aparecen visualmente representados bajo una luz tenue y difuminada, orientada a perseguir unas condiciones lumínicas próximas a un cierto tipo de realismo de la imagen. Cualidad que como se está viendo, parece ser una constante en el western contemporáneo.

IV.3 Elementos iconográficos.

Tal y como ha quedado reflejado en el análisis argumental efectuado en el anterior epígrafe, la particular estructura dual de «*The Claim*» hace que en la misma confluyan los parámetros propios de dos tipos de fuentes: los del código genérico del western y los del modo narrativo del melodrama fílmico. Una situación que, como se ha visto, determina las dos vertientes formales sobre las que se construye la diégesis propuesta, esto es, la dimensión épica propia de los relatos fílmicos del Oeste, y el componente afectivo específico de la estructura melodramática en la que se prioriza la representación de las relaciones emocionales interiores de los personajes que pueblan el relato sobre las acciones exteriores a ellos.

Esta situación es la que ocasiona que en el plano estrictamente iconográfico del filme –el del referido a las estrategias visuales y sonoras propuestas por la narración–, también se identifique una combinación de recursos provenientes tanto de las claves específicas del Cine del Oeste como de las del melodrama cinematográfico. Recursos que si bien se entretajan durante el desarrollo de la película para dar lugar a un filme de evidente naturaleza westerniana, dotan a la película de una particularidad formal extraña a los parámetros tradicionales del género del western. Puesto que aún cuando el Cine del Oeste ha presentado a lo largo de su dilatada historia casos de películas en las que de manera tímida se subrayaba la clave sentimental de lo relatado –situación que, como se sabe, comenzó a introducirse levemente en las venas del género durante el llamado periodo de revisionismo genérico durante el crepúsculo de los años setenta–, se suele dar por sentado que el western ha sido siempre un género cinematográfico insertado dentro de la categoría de películas de acción y aventuras. Y en las que, por tanto, el desarrollo y la resolución de lo relatado se realiza en base a la acción dramática exterior a los personajes.

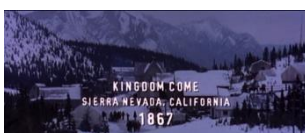
Todo ello es lo que hace que en «*The Claim*» se puedan observar al mismo tiempo la tendencia a filmar las acciones relativas al conflicto temático abierto por la oposición *wilderness*-civilización –esto es, aquellas que vienen a representar el avance de la trama asociada a la construcción del ferrocarril, al caótico desempeño de la justicia individual del señor Dillon, a la fundación de la nueva ciudad de Lisboa o la codicia de los primeros buscadores de oro– por medio de escalas planares de rango abierto en las que priman los espacios abiertos, por oposición a las referidas al planteamiento, desarrollo y resolución del conflicto emocional abierto entre los personajes –tanto el del pasado retornado del triángulo Dillon, Elena y Hope, como el de las nuevas relaciones sentimentales acontecidas durante el avance de la diégesis como las de Dalglish y Lucía o la de Bellenger y Annie– por medio de escalas planares mucho más cerradas situadas de manera mayoritaria en localizaciones interiores, cerradas y opresivas.

Por otro lado, también es destacable el empleo en «*The Claim*» de una especie de «*realismo sucio*» de la imagen, que prioriza a lo largo de todo el metraje unas particulares y tenues condiciones lumínicas de baja saturación, así como la tendencia a representar a los personajes y a las localizaciones a través de un evidente naturalismo historicista. Hecho que parece común a las otras muestras genéricas contemporáneas estudiadas en esta investigación, y que parecen definir la propuesta actual de renovación del género por la vía de un realismo nada emblemático.

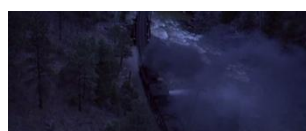
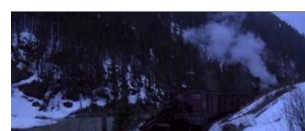
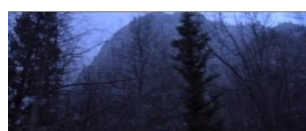
IV.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica.

Como se ha venido señalando, la propuesta de contenido fundamental de «*The Claim*» se sustenta en la oposición semántica definida por el «*eje de la frontera*» entre el *wilderness* y el esfuerzo civilizatorio traído desde los estados del Este con el propósito de ordenar el caos en que se sumía el nuevo territorio. Una propuesta, esencial para el género del western, y que en esta película gobierna todo el relato además de propiciar el empleo de muchos de los recursos formales con los que tradicionalmente se asocia a la épica del género. Elementos como por ejemplo la utilización de las amplias escalas planares en las que el espacio geográfico en el que discurre la acción dramática, siempre asociado al estado salvaje de los territorios en los que se asentaban la comunidad de pioneros, y que en esta película se suceden desde el mismo comienzo.

Así, las primeras imágenes que la narración de «*The Claim*» propone para el espectador tienen como objetivo introducir, por medio de este tipo de escalas, ese espacio que, como ha quedado dicho, en esta película se instituye como agente actancial de primer orden.



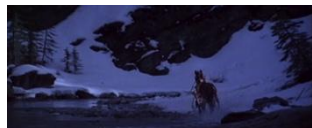
Al mismo tiempo, esta tendencia a representar la acción por medio de grandes planos generales y panorámicas de conjunto –convertida en estereotipo visual del género–, se sucede de manera recurrente, como ya se ha introducido, en la mayor parte de secuencias y escenas en las que se desarrolla la trama asociada a la construcción del ferrocarril –objeto simbólico inequívoco del progreso– y a la exaltación del territorio salvaje atravesado por él.



Recursos fílmicos que se volverán a repetir en los segmentos argumentales en los que se representan las dos expediciones que los hombres del ferrocarril realizan por las proximidades de *Kingdom Come* y que, junto con la finalidad de hacer avanzar la trama de la construcción del ferrocarril, proponen en términos visuales esa particular naturaleza caótica, indómita e imprevista del *wilderness*. Situación que vendrá vehiculada en estos casos por la representación de la avalancha de nieve a la que deben de hacer frente los expedicionarios, y por la explosión del carromato en el que transportan la nitroglicerina a causa del terreno abrupto que han de atravesar.



Explosión, la del carromato, que dará lugar a una de las más acertadas metáforas visuales de los peligros que hubieron de hacer frente los pioneros en su construcción del orden en los nuevos territorios: la del caballo ardiendo que galopa enloquecido por la ribera de un río.



Esta tendencia a filmar los espacios del relato por medio de amplias escalas y suaves panorámicas se verá reforzada también en el último segmento del mismo. Momento en el que se relata la fundación de la nueva ciudad de Lisboa y en la que la naturaleza salvaje, ya subyugada y ordenada, aparecerá como fondo inevitable de ese espacio que fue caótico y que los cimientos de las nuevas construcciones han comenzado a transformar hacia lo positivo. Una situación, ésta de la transformación positiva por causa de la llegada del progreso, que se subrayará de nuevo por el cambio en los patrones lumínicos de lo filmado. Ahora mucho más claro.



Por otro lado, la recurrencia de este tipo de planos durante todas las partes del metraje dedicadas a la representación visual del conflicto abierto entre el *wilderness* y la civilización, presenta en «*The Claim*» una particularidad esencial relacionada con el tipo de montaje empleado en la misma. Se trata de la tendencia a presentar numerosos planos generales y grandes planos generales abiertos en los que la visualización de la acción dramática es dificultosa para el espectador por la presencia constante en cuadro de elementos ajenos a la acción –bien sea el tránsito de individuos o la utilización de objetos como los marcos de ventanas, puertas y vigas de madera– pero que interfieren en la acción representada.



Una decisión respecto del montaje predominante de la película, que puede ser categorizado en términos de «montaje sintético» –por cuanto que se da una decidida ausencia de fragmentación analítica de lo representado–, que se puede apreciar también en las múltiples escenas en las que la cámara filma escenas de exteriores en las que el tránsito de individuos por delante del objetivo es notoria. Decisión que, como revela el análisis, se puede enmarcar dentro de ese afán naturalista que presenta la película y que provoca la identificación de la, antes mencionada, tendencia por situar los planteamientos iconográficos de «*The Claim*» en una estética visual cercana a un cierto tipo de «*realismo sucio*» en el que la cámara muestra sin valorar. Un ejemplo de la cual se puede localizar en la secuencia que da comienzo al relato y que muestra la llegada desde el Este de la diligencia.



Respecto a las condiciones de representación visual de la vertiente melodramática del filme, aquella que como ya se ha señalado rige el desarrollo de la trama argumental referida al retorno del pasado a la vida de los personajes de Dillon, Elena y Hope, se debe señalar que los parámetros visuales y escalares se posicionan en las antípodas de lo visto hasta ahora.

De este modo, lo primero que cabe destacar sobre ello es el hecho de que se prioriza la filmación en espacios interiores donde las escalas se reducen ostensiblemente, hasta el punto de introducir gran cantidad de primerísimos planos o incluso planos detalle de parte de los rostros de los personajes. Hecho que concuerda de manera evidente con el propósito de todo melodrama fílmico por representar las reacciones afectivas de los personajes ante las extremadas situaciones emocionales a las que deben de hacer frente.



Insertión de este tipo de elementos –tanto las escalas reducidas como los obstáculos visuales–, ciertamente ajenos al lenguaje visual propuesto por el género del western a lo largo de su historia, que se pueden identificar nuevamente en «*The Claim*» en las muchas escenas de salón que durante el metraje tienen lugar, y que subrayan por medio de la imagen esa novedad con respecto al conjunto del género que supone el empleo de la estrategia melodramática.

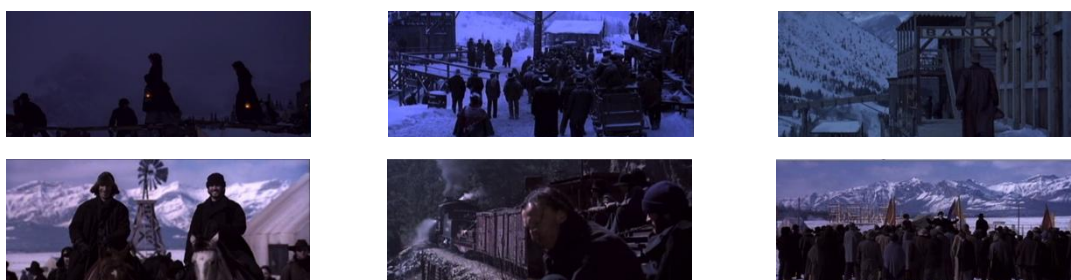


IV.3.2 Valores lumínicos y cromáticos.

Esta dualidad en los planteamientos formales, que como hemos visto permite la entremezcla a lo largo de toda la película de ciertas estructuras provenientes de los dominios del western y el melodrama fílmico, adquiere una evidente uniformidad en los aspectos lumínicos y cromáticos bajo los que se filman las acciones representadas. Aspectos que presentan unas cualidades de baja saturación, de patrones lumínicos «*low-key*» y de colores fríos claramente emparentados con otras muestras contemporáneas del género analizadas en esta investigación y con algunas obras destacadas del western de los años setenta y ochenta como «*Heaven's Gate*» (Michael Cimino, 1980) o «*McCabe and Mrs. Miller*» (Robert Altman, 1971).

A este respecto conviene destacar que este particular empleo de la luz y del color en «*The Claim*» responde a una necesidad expresiva determinada por los contenidos semánticos articulados por el relato así como por las propuestas temáticas de ellos derivadas. De este modo, al proponerse en esta película una reflexión abierta sobre la llegada del progreso al territorio salvaje, una reflexión que tanto argumental como iconográficamente se realiza en términos de celebración exaltada, a lo largo de todo el relato se puede apreciar una evolución lumínica y cromática que va desde los tonos apagados y la luz difusa y escasa con la que da comienzo la misma, hasta una cierta vigorización de estos parámetros hacia la resolución final de la diégesis. Momento en el que el triunfo del progreso y el ocaso definitivo de todas las rémoras del pasado terminan por completarse.

Así, no hay más que observar la oposición que se da en términos de luz entre las secuencias del comienzo y el centro del relato, regidas por un uso oscurantista de la luz y el color, y aquellas del último acto en las que se muestran la fundación de la ciudad de Lisboa o el trazado del ferrocarril. Situaciones estas en las que además se puede observar la presencia de la luz solar. Un elemento que hasta entonces había estado ausente.



Estas mismas estrategias en el empleo de la luz, utilizadas en este relato como subrayado de la expresión del caos en el que se desenvolvía la organización de los nuevos territorios de California bajo el desgobierno de los pioneros, son las que rigen al mismo tiempo todas las secuencias de espacios interiores. Escenas en las que las claves de luz empleadas, además de obligar al espectador a forzar la vista para identificar la acción y los personajes en ella presentes, dotan a los espacios de un particular color amarillento. Elementos que parecen trabajar en la línea de la representación naturalista anteriormente identificada como tendencia en el western contemporáneo.

En este sentido, de naturalismo historicista motivado por las condiciones lumínicas propias del tiempo en el que se desarrolla la diégesis, es en el que se deben entender estos espacios interiores levemente iluminados en los que los colores ocres y amarillentos responden a la luz que podría proyectar fuentes como un candil de gasóleo, una vela de cera o una lámpara de carbón.



Otro aspecto relevante de las condiciones lumínicas de «*The Claim*» es el relativo a la diferencia de los términos de luz y color empleados para la filmación de los distintos personajes. Estrategia que se articula en la misma línea que las anteriores. Esto es, la de emplear unos parámetros de luz significativamente apagados y oscuros para los representantes actanciales del *wilderness* –principalmente Dillon y sus esbirros, que son empleados como fuerzas antagonistas del relato–, y unos parámetros opuestos tanto para los miembros encargados de trasladar el ferrocarril – y, por tanto, el progreso y el orden– como para el personaje de Hope, símbolo del bien obtenido al final del relato y único personaje del relato libre de cualquier pecado.



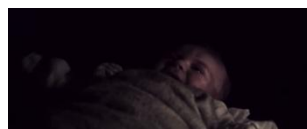
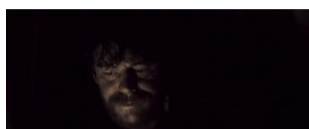
Por último, con referencia al empleo de la luz y el color en «*The Claim*» es necesario identificar aquí el modo en que uno de los acontecimientos esenciales del relato, el del mezquino intercambio de Hope y Elena por una concesión de oro que está narrado por medio de un flashback, participa de estas mismas clave lumínicas que rigen todo el relato. Dada su importancia narrativa, por cuanto que representa el retorno del Pecado Original cometido por el pionero representante del *wilderness* Dillon, además de por la capital influencia que para el desenlace del relato, este *flashback* reaparece hasta en tres ocasiones. Sin embargo, para lo aquí nos interesa nos limitaremos a presentar la primera vez en que lo hace que es, a la postre, aquella en la que tiene lugar la conversación entre el buscador de oro Burn y el, todavía joven y codicioso, Dillon.

La secuencia de flashback, introducida por medio de un encadenado sobre la imagen de la fotografía del entonces matrimonio y su bebé recién nacido, continúa con

unas breves imágenes de los tres personajes caminando desorientados a través de la tormenta de nieve.



Tras estas, la secuencia se traslada al interior de la cabaña del buscador de oro, donde el espectador se volverá encontrar un espacio lúgubramente iluminado por la tenue y tambaleante luz de un candil. Allí se desarrollará la conversación entre los dos personajes varones en la que el buscador de oro expresará su decepción ante los beneficios del vil metal dorado –personaje que durante su alocución llegará a exclamar que el oro «...*no proporciona ninguna satisfacción, solamente anhelo y codicia*»–, y en la que el juego de luz propuesto adquirirá elevadas cotas expresivas.



Como se puede observar en los fotogramas arriba insertados, los parámetros de luz de la secuencia concuerdan de manera evidente con los antes planteados. La tímida fuente de luz, de corte claramente naturalista, propicia la aparición de fuertes claroscuros en los rostros de los personajes y hace que se refuerce el significado de la secuencia y su inserción en el sentido general del relato. A este respecto no se debe olvidar que lo aquí relatado, la infame venta de las dos mujeres a cambio de una concesión de oro, se erige en el relato como clave dramática de una de las tramas principales del relato, pero también, y esto es lo más importante, como simbolización del mundo caótico, desgobernado y carente de escrúpulos que suponía la vida en los nuevos territorios del *wilderness*. Y en esa línea es en la que se debe considerar el particular empleo de la luz en esta secuencia.

Por último, con respecto a esta secuencia hay que destacar dos asuntos más. En primer lugar el hecho de que aún cuando los personajes de Elena y Hope también aparecen iluminadas de manera tenue y con algunas sombras en sus rostros, muy escasas en el caso del bebé, su representación difiere en términos de luminosidad con respecto a los dos hombres. Situación que no sorprende puesto que se trata de las dos víctimas del mezquino intercambio. El otro aspecto es el referido a la representación del oro, que veremos con más detalle en el siguiente epígrafe, y que lejos de aparecer con el brillo con el que usualmente se asocia, lo hace en un tono apagado y fuertemente contrastado que lo posicionan en el ámbito de la negritud asociado en esta película a todos los males que el progreso y el orden reconducirán al final del relato.

IV.3.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.

En sintonía con este diferente empleo de la luz en la filmación de los distintos personajes según sean fuerzas positivas o antagonistas del progreso civilizatorio propuesto como sentido último del relato, se puede situar otras estrategias formales que trabajan en la misma dirección. Es el caso de las angulaciones empleadas para la filmación de esos mismos personajes, que presenta una disparidad similar.

De este modo, a lo largo del metraje de «*The Claim*» se puede identificar la tendencia a representar en la pantalla al personaje de Dillon –que como ha quedado definido anteriormente, es la principal fuerza actancial oponente del relato–, de manera mayoritaria, desde angulaciones laterales y dorsales que, junto con el particular empleo del claroscuro lumínico, subrayan la ambivalencia y el carácter negativo y sombrío de este personaje.



Muy al contrario, los personajes del relato que ocupan la posición de fuerzas positivas, ya sean la figura del Destinador (Dalglish) o la de alguno de los adyuvantes (como por ejemplo, Hope o Lucía), son representados en la mayor parte del metraje del filme por medio de angulaciones opuestas. Esto es, están filmados en planos frontales y, como se ha visto, en condiciones de luz netamente diferenciadas.



Por otro lado, conviene destacar aquí también la serie de elementos objetuales y paisajísticos que contribuyen a articular en «*The Claim*» el estereotipado escenario de la diégesis, inequívocamente westerniano. En este sentido, si bien es cierto que la incorporación de la dimensión melodramática en este relato supone una merma de los parámetros formales tradicionales del género, este menoscabo se diluye gracias a la trama principal del relato –la del ferrocarril y el avance del progreso–, pero también a la construcción de un escenario diegético en el que aparecen muchos de los elementos y objetos arquetípicos del género. Elementos como el ferrocarril, la diligencia, el salón, el burdel e, incluso, el tiroteo final que pone en imágenes el enfrentamiento final –o prueba glorificante– entre el Destinador y alguno de sus adyuvantes (Dalglish, Bellenger y el resto de expedicionario de la *Central Pacific*) y el Oponente y sus esbirros (Dillon, el sheriff Sweetley y sus alguaciles).



A este respecto de los modos de representación de situaciones y objetos específicamente arquetípicos del género del western, merecen una mención aparte dos elementos presentes en «*The Claim*». Se trata de la representación del oro, elemento capital en todo western perteneciente a la variedad de película del Oeste que aquí estamos tratando, y de una situación específica de este relato, la del traslado de la casa de Dillon, que ejemplifica visualmente los esfuerzos de los que fueron capaces aquellos pioneros que comenzaron a poblar los nuevos territorios.

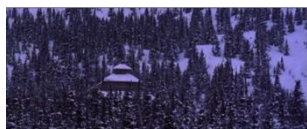
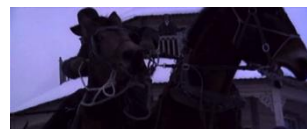
Sobre la primera cuestión, la del oro, conviene señalar antes que nada que aún cuando, como es lógico, se erige como un elemento de capital importancia en términos de trama dramática para los westerns sobre buscadores de oro, lo cierto es que el mismo, en cuanto objeto físico, no suele ser representado en la pantalla, o en las raras ocasiones en que lo hace es de manera anecdótica. En este sentido, ni siquiera en obras cumbre de este tipo de westerns como pueden ser «*The Spoilers*» (Ray Enright, 1942) o «*North to Alaska*» (Henry Hathaway, 1960), el oro aparece representado en imágenes. Solamente ocupa un papel como agente y motivo dramático –generalmente como objeto del anhelo del protagonista–.

Sin embargo, en «*The Claim*», el oro, además de ocupar una posición fundamental en el devenir de la acción diegética, aparece representado en la pantalla hasta en tres ocasiones distintas –primero en forma de pepitas y luego ya fundido en lingotes–. Y el modo en que lo hace, por medio de una serie de planos detalle sumidos en sombras y, por tanto, alejado del brillo cegador a él asociado, permite su representación a modo de objeto negativo, símbolo del caos, la avaricia y el desorden que regía el avaricioso, y carente de escrúpulos morales, comportamiento de los pioneros del *wilderness* –en este caso concreto del personaje de Dillon–.



La segunda cuestión mencionada, la del traslado de la casa de Dillon a través del territorio del *wilderness*, escena que se posiciona como una referencia explícita a una de las grandes películas de aventuras de los años setenta: «*Fitzcarraldo*» (Werner Herzog, 1980), posee dos rasgos a destacar. Por un lado la belleza inherente de las imágenes que, al proponer el traslado de la casa a través de un bosque de pinos, alcanza elevadas cotas estéticas. Y por otro, posee la facultad de reincidir en la articulación del contenido temático asociado al carácter de los pioneros que, como señala el personaje de Dalglish hacia el final del filme: «*Los pioneros eran como reyes.*

Hombres como Dillon que vinieron a este territorio cuando no había nada, lucharon contra él, levantaron pueblos y los gobernaron como reyes».



Un último aspecto a destacar en cuanto a la representación de los espacios diegéticos del *wilderness* en «*The Claim*» es el relativo al empleo de los fondos del espacio como recurso dramático de primera importancia. Como ya se ha señalado unas líneas más arriba, el espacio natural del *wilderness* ocupa en este relato—como en la mayor parte de las manifestaciones textuales del western fílmico— un lugar preferencial tanto en el argumento como en el contenido temático por él articulado. Posición que lo lleva a aparecer a la manera de un agente actancial más, y que adquiere, por tanto, especial notoriedad en el ámbito iconográfico del filme.

En este sentido, a lo largo del devenir del filme son múltiples las ocasiones en las que los fondos de este espacio, indómito y salvaje, son empleados como expresión de las condiciones caóticas del territorio virgen en que se sitúa la diégesis, así como vehículo de simbolización metafórica de los estados de ánimo de los personajes.



Situación que se puede observar en los fotogramas insertados sobre estas líneas, en los que el espacio salvaje del *wilderness* aparece representado en toda su dureza, y que aparecerá modificado en las secuencias finales del filme. Momento en el que la resolución del mismo ya ha tenido lugar, y por tanto un cierto orden ya ha sido conseguido gracias a la llegada del ferrocarril y a la fundación de la nueva ciudad de Lisboa. Es por ello que en estas últimas imágenes el espacio aparece ya iluminado bajo el sol, mitigando de ese modo su anterior crudeza.



IV.3.4 Recursos sonoros.

Del mismo modo que sucede con el estudio argumental y visual de «*The Claim*», en los que se aprecia una evidente conjugación de muchas de las categorías de elementos arquetípicos del género del western con los parámetros narrativos propios del melodrama fílmico, al centrar la atención en los recursos sonoros empleados por el relato también se pueden distinguir esa misma variedad de formas. Ya que junto a los sonidos del paisaje sonoro del Oeste –representado por los cascos de caballos o por las canciones de la música popular americana como «*Across the Wide Missouri*» que se insertan en el relato–, la narración de «*The Claim*» emplea para los pasajes melodramáticos la sentimental banda sonora compuesta por Michael Nyman.

Mixtura de recursos que además cuenta en esta película con una voluntad por integrar en la banda de sonido un cierto realismo sonoro, al igual que, como hemos visto, sucedía con la banda de imagen. De ahí que durante todo el metraje de la película cobre especial importancia la voluntad por representar con insistencia la serie de sonidos propios del mundo imaginario propuesto por la diégesis. Así, durante el devenir del relato se pueden identificar sonidos que, aún proviniendo de objetos propios del Oeste americano, son empleados, una vez más, como vehículos de expresión del sometimiento del *wilderness* a manos del hombre. Es en este sentido en el que se pueden entender los sonidos del vapor del ferrocarril atravesando las montañas o las explosiones de nitroglicerina con las que los expedicionarios van abriéndose paso por la cordillera.

También como recurso sonoro, destacable dentro de esta pretensión de realismo sonoro, se puede citar el constante sonido del viento que puebla las escenas de exteriores. Viento que en algunas ocasiones llega a interferir en la correcta comprensión del diálogo y que, junto con la cuestión del realismo naturalista a la que aspira en algunos momentos del relato la narración de «*The Claim*», sirve para reforzar simbólicamente la constante presencia del amenazante *wilderness*.

La constante inclusión del sonido del viento de la tormenta nivosa a lo largo de todo el filme permite, dada las dificultades que plantea a la percepción de los diálogos expresados por los personajes en varios momentos, introducir otro rasgo de los planteamientos sonoros de «*The Claim*». Nos referimos ahora al empleo de los diálogos en *off* o en fuera de cuadro. Un recurso que se utiliza con recurrencia en la práctica totalidad de las escenas relativas a la trama melodramática, y que potencia el efecto dramático de dichas escenas al situar la percepción del espectador diversificada entre el sonido del diálogo y la imagen de la reacción del otro personaje a quien va dirigido dicho diálogo. También en relación al empleo de los diálogos de la clave melodramática de «*The Claim*» es necesario reseñar el recurso al volumen bajo por el que se introducen en la narración, y que no hacen sino reincidir en el tono intimista y sentimental de lo que relatan.

Por otro lado, otro parámetro sonoro destacable en este filme es el de la música que acompaña a la acción. Aspectos musicales que cuentan con una destacada presencia –algo habitual en la filmografía de Michael Winterbottom–, y que en su dimensión intradieгética cuenta con múltiples manifestaciones. Canciones de

muy variado origen entre las que se encuentran los fados «*Se velha*» y «*Menina e moca*» entonados en portugués por el personaje de Lucía, la balada en francés cantada por una de las prostitutas, la canción popular norteamericana «*Oh Shenandoah*» que canta Dalglish en el salón –un clásico de las baladas del Oeste de destacada presencia en la historia del género–, o la romanza para tenor «*Una furtiva lagrima*» de la ópera «*L'elisir d' amore*» de Gaetano Donizetti, que se interpreta bajo la ventana de Elena por orden de Dillon.

Expresiones musicales todas ellas que, además de poseer en común la cualidad de aparecer en la película bajo la condición de música intradiegética, responden a la necesidad temática pretendida por el relato de introducir en el desarrollo la recurrente idea de la inmigración. Puesto que, como se verá en el siguiente epígrafe, una de las múltiples capas de sentido de «*The Claim*» se corresponde con la voluntad de expresar la capital importancia de los inmigrantes llegados de todos los lugares del mundo en la conquista del Oeste. Asunto muy presente en el género durante sus últimas décadas y que en esta película está introducido por estas expresiones musicales caracterizadas por su heterogénea mezcla de idiomas y orígenes nacionales.

Por último, como ya se ha introducido más arriba, la música extradiegética también cuenta con gran presencia a lo largo del relato. Este tipo de música cuyo origen se sitúa fuera de lo relato es empleada por la narración durante toda la película. Aunque lo hace de manera especialmente significativa en las secuencias referidas a la trama aquí identificada como de melodrama –esto es, a todas aquellas en las que se ejecuta el conflicto abierto entre los personajes de Dillon, Hope y Elena–, en las dos expediciones que los hombres del ferrocarril realizan por el territorio, y en la larga secuencia final en la que se representa la muerte de Dillon, la destrucción de *Kingdom Come* y la fundación de Lisboa.

Así como se ha visto que la música intradiegética de la película posee indudables cualidades significativas para el sentido final del relato, el empleo extradiegético que se hace de esta banda sonora, compuesta por Michael Nyman en un tono y un cromatismo a medio camino entre la música post-impresionista y las referencias al prerromanticismo beethoveniano, no deja de ser en cierta medida anodino. Asunto debido a que a pesar de las variaciones de altura con las que se muestra en los distintos momentos del relato en que aparece, lo cierto es que su pertinencia narrativa se debe única y exclusivamente al subrayado de la acción a la que acompañan. Esto es, de refuerzo del plano emocional para las secuencias relativas al eje melodramático del filme, y de exaltación y celebración del triunfo del progreso sobre las diversas resistencias planteadas por el *wilderness*.

IV.3 Aspectos temáticos e ideológicos.

Tal y como se ha revelado durante el estudio de los valores argumentales e iconográficos de «*The Claim*», uno de los aspectos fundamentales de este relato cinematográfico es la propuesta que el mismo hace sobre la mitología del western a partir de la imbricada mezcla de patrones melodramáticos con otros elementos más propios del género del Oeste. Una propuesta que como se ha visto sitúa en su mismo centro narrativo la oposición, esencial para el género, definida por el «*eje de la frontera*» y que, por tanto, también determina su configuración temática. Esto es, que de la misma manera que sucede con los parámetros narrativos, argumentales e iconográficos, todo el contenido temático de esta película orbita alrededor de la oposición semántica entre los elementos y significados asociados al *wilderness*, por un lado, y a la civilización por el otro.

Un conflicto éste, núcleo de la principal propuesta temática del filme, que se concreta en la representación del implacable avance del progreso sobre el territorio del Oeste –californiano en este caso–, y la consecuente ordenación que sobre el mismo ocasionan la implantación de los valores fundacionales de la nación estadounidense. Y será a partir de esta propuesta temática sobre la que se articularán el resto de las capas de significados temáticos del filme. Cuestiones como la del avance tecnológico, la del crucial papel que jugó la inmigración en la construcción de los Estados Unidos de América, la del inexorable retorno de un pasado culpable o la de la necesaria purga que exige el infame Pecado Original cometido durante el remoto tiempo fundacional. Asuntos todos ellos que, al constituir el conjunto de los valores temáticos propuestos por «*The Claim*», pasamos a desglosar en las siguientes líneas antes de considerar sus implicaciones ideológicas en el marco de la historia y la evolución del género del western.

Como ya ha habido tiempo de observar, la cuestión de la llegada del orden civilizatorio al territorio donde ocurre la diégesis aparece representada en «*The Claim*» de manera explícita desde su mismo comienzo. Conviene recordar a este respecto que el relato se inicia con la llegada al pueblo californiano de *Kingdom Come* de una diligencia proveniente del Este. Un pueblo –cuya nomenclatura, que viene a significar «*reino por venir*», posee evidentes resonancias simbólicas– gobernado de manera despótica por el tirano Dillon, quien regula, ordena y ejecuta a su antojo, y poblado por toda suerte de cazafortunas, forasteros y buscadores de oro. Un espacio, por tanto, dominado por la ausencia de leyes reguladas socialmente, por acoger a toda una serie de individuos carentes de escrúpulos morales y cuyos anhelos, fuertemente individualistas, los enfrentan a los comunitarios, y en el que sin tener escuela o iglesia, no faltan el burdel o el casino.

Pero como decíamos, hasta ese lugar situado en el metafórico –y también, literal– terreno del *wilderness*, llega la diligencia del Este trayendo consigo el germen del progreso y del orden. Representados en este caso por dos elementos significativamente inequívocos: las dos damas del Este, que como señala una de ellas, llegan desde la ciudad de Boston, y los hombres del ferrocarril, encargados de determinar si el trazado del mismo debe discurrir o no por *Kingdom Come*. Dos elementos que al mismo tiempo, y por separado, servirán como detonantes de las dos tramas fundamentales del relato –la melodramática y la del ferrocarril, específicamente

westerniana—, que si bien poseen naturaleza propia, se articulan en régimen de subordinación la primera de la segunda.

Respecto al tema principal propuesto por la narración de «*The Claim*», el del avance del progreso y el orden sobre el caótico mundo del *wilderness* en el que se sumerge la vida en *Kingdom Come*, la trama del ferrocarril se presenta como fundamental. Como ya se ha señalado, dentro de la vasta mitología del western, el ferrocarril, en cuanto elemento arquetípico del género, siempre ha aparecido codificado como símbolo inequívoco del progreso. Después de todo es innegable que, dada su naturaleza como principal invento tecnológico y medio de comunicación del siglo XIX, el ferrocarril permitió ordenar el inmenso territorio continental del Oeste estadounidense acercando hasta sus confines los modos de vida y organizativos de las primitivas colonias del Este. Y en base a estas categorías lo ha venido codificando el género del western durante su dilatada historia.

En el caso concreto de este filme, el ferrocarril y su construcción se erigen también como el motivo fundamental para expresar el tema principal de la película. De ahí que a partir del desarrollo de la trama dramática asociada a él se pongan en imágenes los parámetros esenciales del conflicto abierto entre la civilización y el salvajismo. Asuntos como el de la dominación de la naturaleza por medio de la tecnología —representada principalmente durante las dos secuencias de expediciones por medio de la oposición entre los trabajos de los hombres del ferrocarril y las resistencias que les presenta el indómito entorno natural por el que deben transitar en su recorrido expedicionario—, o el de la llegada de la justicia social a aquellos lugares en los que todavía regía una suerte de improvisado ordenamiento ilegal de corte individualista —régimen explicitado en secuencias como las del ajusticiamiento del ladrón de polvo de oro, que en la película aparece contrapuesto a los códigos de Dalglish que se caracterizan por presentar una pulcritud legal exacerbada, tanto con las dos damas del Este a las que protege de un cazafortunas sin escrúpulos, como con el tiránico Dillon y sus esbirros con los que trata de eludir un conflicto violento abierto que ya al final del relato se antoja inevitable—.

Al mismo tiempo, la decisión de los hombres del ferrocarril de hacer que el trazado del mismo no discurra por *Kingdom Come*, que en términos de trama supone el último punto de giro que antes del desenlace, permite al relato articular la ejemplificación final del triunfo del progreso civilizatorio sobre el caótico *wilderness*. Nos referimos aquí a la fundación de la nueva ciudad de Lisboa que, en la resolución del relato, aparece contrapuesta mediante montaje alterno a la destrucción por el fuego de Dillon del viejo y caduco *Kingdom Come*. Una situación dramática que evidencia esa llegada del orden ya que, como se encarga de subrayar la acción representada, esa nueva ciudad de Lisboa, filmada bajo la prometedora luz del sol que hasta entonces no había aparecido en todo el relato, cuenta desde sus mismos orígenes con la bendición de las autoridades —en este caso del propietario del ferrocarril—, con una iglesia, con una escuela y, lo más importante, es testigo de la boda entre Bellenger y Annie. Celebración del matrimonio que contrasta con esa otra que había tenido lugar poco antes entre Elena y Dillon, por cuanto que como se ha informado al espectador, esta responde a un amor sincero y la primera, que respondía al intento por ocultar un pasado mezquino, era completamente falsa.

Por otro lado, durante esta resolución, que como hemos visto contrapone la fundación de Lisboa a la destrucción de *Kingdom Come*, también tiene lugar la muerte del personaje de Dillon. Un personaje que en cuanto fuerza antagonista del relato aparece en «*The Claim*» como negativo representante simbólico del *wilderness* –de ahí la necesidad de su muerte al final del relato–, pero que es al mismo tiempo un eje actancial fundamental de la trama melodramática. Aquella sobre la que se articula la segunda dimensión dramática del filme y en la que se plantea el conflicto emocional abierto por el retorno del Pecado Original cometido durante el pasado del tiempo fundacional.

Respecto a esta trama melodramática hay que destacar dos apuntes relacionados con su dimensión temática. Por un lado su evidente relación con el tema principal del relato, por cuanto que permite introducir de nuevo la recurrente idea de la ausencia de principios morales en los nuevos territorios, y por el otro, el de su aportación de una nueva parcela de sentido, específicamente melodramática, y que tiene que ver con la representación de la deriva de los personajes por un confuso paisaje emocional.

Sobre la relación de la trama melodramática con el tema principal de «*The Claim*», el del avance del progreso, se debe señalar que la misma juega un papel esencial de refuerzo al proponer la idea de la necesidad de purgar un Pecado Original cometido en el tiempo pasado de la diégesis, y que estuvo motivado, precisamente, por un mezquino comportamiento propio de la desregulación moral y carencia de orden en el que se desenvolvía la vida en el territorio del *wilderness* durante el tiempo fundacional. Motivación en la que también se sitúa el elemento clave de este tipo de westerns, el oro. Un objeto que no cuenta con la trascendencia habitual en este tipo de película del Oeste, pero que, al igual que sucedía en las anteriores muestras de este tipo de western, si es empleado como símbolo de la avaricia y motivo de perdición de los personajes a los que su brillo confunde.

Así, tal y como se plantea este suceso argumental durante el devenir del relato, el personaje del joven Dillon decide vender a su mujer y su hija a cambio de una concesión de oro. Intercambio que viene motivado por la codicia y el ansia de riquezas de dicho personaje pero que es empleado en el relato, dada su inserción temporal en un *flashback* localizado en 1848 –tiempo del origen de la «*Gold Rush*» californiana y año en que dicho estado pasó a formar parte de la Unión–, para subrayar la ausencia de principios morales y jurídicos durante el tiempo de los orígenes. Una situación, esta del Pecado Original del tiempo fundacional, que retornará al presente de los personajes y acabará por revertirse con la llegada del nuevo orden civilizador. Puesto que será el rechazo de Hope a su padre al descubrir la verdad que se le había mantenido oculta, el que desencadenará la muerte –o más bien, el suicidio– de Dillon y la consiguiente destrucción de *Kingdom Come*.

Respecto a la dimensión melodramática que la inclusión de este acontecimiento en el argumento provoca, se debe señalar que la misma no sólo posee indudables cualidades narrativas que hacen avanzar la trama hacia un determinado sentido, sino que también proporciona una vuelta de tuerca más a la idea temática central del relato. Puesto que como es fácil de observar, el hecho de retratar la deriva emocional de los personajes no hace sino reincidir en la idea de la imposibilidad de

cualquier tipo de orden en el territorio del salvaje Oeste. En este sentido la significación del suceso es clara, por contraposición, respecto a lo planteado en el final del relato. Ya que así como las nuevas relaciones surgidas al amparo del nuevo ordenamiento de la ciudad de Lisboa –tanto la institucionalizada entre Bellenger y Annie, como la argumentalmente sugerida entre Hope y Dalglish–, son planteadas en la narración de manera positiva y optimista, la fatal resolución de la relación de Elena y Dillon cuyo origen se sitúa en ese confuso tiempo de los orígenes, está planteada para el espectador en unos indiscutibles términos negativos llevados al extremo de acabar con los dos personajes en la tumba.

Por último, con respecto al conjunto de propuestas temáticas planteadas en «*The Claim*» hay que resaltar la articulación en el mismo de una soterrada reflexión acerca de la capital importancia que tuvo la inmigración en la construcción y el desarrollo de los Estados Unidos. Una idea, esta de la inmigración, que planea con recurrencia a lo largo del relato por medio de las múltiples referencias explícitas a los orígenes nacionales de los personajes –Dalglish es de origen escocés, Dillon irlandés y Lucía portuguesa–, así como por la inclusión de las ya mencionadas canciones populares europeas –la balada francesa y los fados portugueses–, que no hacen sino sugerir la disparidad territorial de la mayor parte de los individuos de relevancia del relato. Aportación temática que si bien es cierto que no goza en el relato de una reflexión profunda, su mera inclusión cuando no era completamente necesaria por razones de rigor histórico u afán realista, provoca la reflexión, o en su defecto el detenimiento, del espectador sobre el mismo. Erigiéndose de ese modo como uno de los temas menores del relato.

En relación a los valores ideológicos identificables a partir de la integración de «*The Claim*» en el seno de la vasta fenomenología del western, lo primero que llama la atención es el optimismo, la exaltación y la imagen positiva con la que se representa en la principal línea temática del filme: la idea del progreso acontecido como causa del avance de los principios civilizatorios. Una situación que como decimos sorprende por cuanto que si algo caracteriza al western cinematográfico de las últimas décadas del siglo veinte, es precisamente la profunda ambivalencia, en el plano ideológico, con el que se retrata a dicho progreso. En otras palabras, como han señalado numerosos autores, a partir del tiempo de lo que se ha venido en llamar el crepúsculo del género –fechado en torno a los años finales de la década de 1960–, una de los constantes de todas las películas de western ha sido la de presentar un decidido cuestionamiento de la celebración de la conquista del Oeste durante el siglo XIX que la mitología propia del género codificó durante la primera mitad del siglo veinte. Cuestionamiento que se centró en particular en la idea de que en la conquista del salvaje Oeste fue más lo que se ganó que lo que se perdió.

En este sentido, a nadie se le escapa que así como el género del western fue un día poema épico nacional por medio del cual se loaban los esfuerzos de los pioneros y la constitución en los nuevos territorios incorporados a la Unión durante el siglo XIX de una moderna nación democrática, capitalista y tecnológicamente avanzada, lo cierto es que tras el aparentemente definitivo agotamiento de la fórmula westerniana en los años sesenta, el género del western comenzó a adquirir unas cualidades autoreflexivas que le llevaron a cuestionarse todos los parámetros sobre los que había constituido su código mitonarrativo. De ahí que por medio de los

llamados westerns crepusculares se introdujese en el sistema nervioso del género corrientes formales como la de la reivindicación de los indios nativos, el de un cierto ecologismo de inspiración contracultural y, en definitiva, el de la reconsideración desde el punto de vista historicista de todos los aspectos olvidados o marginados por la mitología del género.

Una corriente que también alcanzó al estereotipo de los buscadores de oro, que pasaron de ser considerados valientes pioneros buscadores de tesoros a corrompidos y codiciosos cazafortunas sin más código moral que el de la avaricia. Y esta corriente también alcanzó al propio ferrocarril. Aparato tecnológico que pasó de ser considerado como el mayor invento de la historia de América –aquel llamado «caballo de hierro» retratado por John Ford en «*The Iron Horse*» (John Ford, 1923), y que permitió dominar, ordenar y subyugar todo el territorio, a ser interpretado como una fuente de desastres ecológicos, origen de desmesurados y tiránicos monopolios comerciales, y causante del deterioro moral de la sociedad norteamericana al introducir elementos nada democráticos como el exterminio masivo de las comunidades que se le oponían o el trabajo forzado de los grupos de inmigrantes llegados hasta territorio estadounidense.

Consideraciones que, como decíamos, se convirtieron en rasgos formales constantes de esa inversión de los valores semánticos de los estereotipos del género durante ese tiempo –y que, en definitiva, no hacían sino demostrar el profundo cuestionamiento de la sociedad norteamericana hacia su propia historia, al mismo tiempo que participaban de la incrédula corriente desmitificadora y autoreflexiva que se había asentado de manera definitiva en el relato clásico hollywoodiense unos años antes–, pero que no pueden ser identificados en la película aquí analizada.

En este sentido, muy al contrario de lo que parece distinguirse en otras manifestaciones contemporáneas del western cinematográfico en las que dichos cuestionamientos conservan cierta actualidad, nada en «*The Claim*» permite apreciar una intención desmitificadora o cuestionadora con respecto a la mitología tradicional del género. Es más, como ya se ha introducido, tanto los parámetros argumentales como los iconográficos trabajan en la configuración de un tejido temático del filme que sitúa al progreso civilizatorio como el mayor bien posible en el territorio del Oeste americano.

Es por ello que, en términos ideológicos, una película como «*The Claim*» se pueda posicionar dentro de la historia del género como más cercana al poema exaltador clásico que a la denuncia crepuscular o contemporánea. Aunque ello no sea óbice para que en la misma se puedan identificar, tal y como se ha revelado durante el análisis, ciertas tendencias formales –como la pretensión de representación realista e historicista o una cierta fidelidad histórica– que muestren una clara diferenciación con el western clásico. En definitiva, se puede señalar que «*The Claim*» se posiciona ideológicamente del lado del relato de western exaltador y conmemorativo para con la conquista del Oeste. Ya que, como ha quedado reflejado, en la misma se celebra de manera fehaciente la llegada del progreso y la civilización. Conceptos que se articulan en el relato como los principios semánticos a partir de los cuales se ordenará el caótico mundo de los pioneros.

V.

CAPÍTULO 3

The Ranch and Cattle Story Westerns

«Open Range»

V.1. La épica asociada al ganado en el western.

«Give me ten years, and I'll have that brand on the gates of the greatest ranch in Texas. The big house will be down by the river, and the corrals and the barns behind it. It'll be a good place to live in. Ten years and I'll have on the Red River more cattle than you've looked at anywhere. I'll have enough beef to feed the whole country. Good beef for hungry people. Beef to make 'em strong, make 'em grow. But it takes work, and it takes sweat, and it takes time, lots of time. It takes years».

Thomas Dunson (John Wayne)
en «Red River» (Howard Hawks, 1948).

Con estas eufóricas y algo grandilocuentes palabras declamadas por John Wayne comenzaba una de las más grandes películas de la filmografía *hawkiana* y, por ende, de la historia del cine norteamericano y mundial. Nos estamos refiriendo, como el lector ya ha tenido tiempo de constatar, a la historia del faraónico traslado de ganado a través de la *Chisholm Trail* relatado en «Red River» (Howard Hawks, 1948). Una película que, junto con la enormidad de su trascendencia formal y su incalculable valor estético, posee la inestimable virtud de ser al mismo tiempo un hiato fundamental en la historia del género del *western*, y un paradigma formal de los principios narrativos del relato clásico *hollywoodiense*.

Pero que además, y en función de la naturaleza de su trama, nos permite introducir aquí otra de las cuestiones capitales del cine del Oeste: la de la inagotable vertiente temática asociada a la ganadería. Una categoría semántica esencial del género a partir de la cual se fueron tejiendo algunos de sus mitos más conocidos, y que empleamos en esta investigación como marco de definición de la variedad de película del Oeste tipificada por Tuska en su citado ensayo como «*The Ranch and Cattle Story Westerns*» (Tuska, 1985:23). Esto es, aquel conjunto de filmes formado por todas esas películas del Oeste que aún poseyendo algunas diferencias formales en sus estrategias narrativas, comparten todas la cualidad de representar la serie de elementos arquetípicos asociados a la cría y el traslado del ganado por el territorio americano. Esa gigantesca empresa –orgulloso símbolo patriótico de la creciente economía autóctona decimonónica–, sobre la que los Estados Unidos volcaron su imaginario simbólico y, en cierta medida, la idealización de su propia identidad nacional.

En este sentido a nadie se le escapa que si existe algún héroe por excelencia del género del Oeste, ese es sin duda alguna uno estrechamente ligado a la cuestión ganadera: el del *cowboy*. Esto es, el hombre que dispara y cabalga. Un individuo que además de poder ser pionero, buscador de oro, granjero, *sheriff* o forajido, tenía como una de sus identidades principales la de ser vaquero. Literalmente cuidador de cuadrúpedos vacunos, de rasgos montaraces y hombre desenvuelto, por tanto, en los indómitos y exigentes dominios del *wilderness*. Con habilidades tanto para el rifle o la pistola como para el manejo del caballo o la doma del ganado. Especialistas de la supervivencia en el lejano Oeste que en un nivel puramente semántico propiciaron la codificación de ciertos elementos capitales en la mitología del *western* como son el rancho –materialización simbólica de la ambiciosa mentalidad capitalista agraria del

país—; el abierto espacio sagrado de las *Grandes Llanuras* como bella e ilimitada fuente de pastos sobre la que crecía *América*; la caótica estampida de la manada de reses como un símbolo más de los numerosos peligros del *wilderness*; o las interminables pistas surcadas a lo largo del continente, de Oeste a Este y de Sur a Norte, que buscaban dar salida comercial a las miles de cabezas de ganado de las que habla Wayne en la cita que figura en el encabezado.

Y junto a esta serie elementos semánticos, la variedad de película del Oeste referida al ganado ha presentado también a lo largo del tiempo, una evidente recurrencia formal, en este caso de índole narrativa. Sistemática sustentada en la predisposición por el empleo de la épica asociada a los modos del relato fílmico de acción y aventuras, y en la tendencia a combinarlos con algunas de las estructuras propias del melodrama fílmico, e incluso del cine musical —modo que, como veremos un poco más abajo, también se infiltró en este campo genérico durante los años treinta y cuarenta—. De ahí que en términos de diseño de la trama argumental, estas películas presenten siempre una predisposición por representar historias de titánicos traslados de ganado, de conflictos desarrollados entre ganaderos —y entre estos y agricultores— por el dominio de la tierra y las fuentes de agua potable, de venganzas por robos de reses, de luchas fratricidas por la herencia del gobierno de ese feudo americano por antonomasia que es el rancho, o de amores imposibles entre los descendientes de caciques ganaderos enfrentados desde el tiempo fundacional.

Modos narrativos de carácter épico y melodramático, y elementos derivados de la articulación en los mismos de la categoría semántica de la ganadería, que como es de suponer, se instalaron de manera decisiva en los parámetros temáticos definidos por «*el eje de la frontera*». Puesto que es precisamente a partir de esos rudos ganaderos, vaqueros y cuatreros, y de esas ilimitadas praderas y extensísimos ranchos, de donde surgieron muchos de los valores temáticos asociados a la dialéctica de la frontera. Esa inagotable fuente temática emanada de la eterna oposición entre los sobrecargados conceptos de civilización y salvajismo. Ideas repletas de valores y sentidos que, como hemos visto, no han dejado nunca de estar presente en la historia del género.

En este sentido, la lista de temas de la variedad de westerns de ganado desarrollados a partir de la oposición teórica definida por el concepto de la frontera es extensa y rica en matices. Además de sólidamente codificada dentro del aparato formal del género y, por tanto, fácilmente identificable. Tan es así que se puede afirmar sin peligro de error que en la mayoría de películas de western de ganadería aparecen siempre, entre otros, temas, inevitablemente asociados a la serie de oposiciones binarias definidas por la frontera como el del valor y el esfuerzo de la comunidad en la organización de los nuevos territorios; el de los fundamentos y el desarrollo del sistema capitalista tradicional de los Estados Unidos; el de la consolidación de los principios democráticos liberales configurados a partir de una amplísima concepción de la libertad individual; el de la progresiva extinción de las formas de vida tradicionales del *wilderness* como el nomadismo o la posesión caciquil de la tierra; o el de la paulatina parcelación, subyugación y ordenación de los nuevos territorios continentales adquiridos por la nación estadounidense por medio de esa elástica frontera en ilimitada expansión durante todo el viejo siglo diecinueve.

Realidades todas ellas, tanto las formales como las de contenido, que cristalizan de manera muy precisa en la película a la que pertenece la cita del encabezado, y también en aquella otra que nos ocupará durante las siguientes páginas: «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003). Un filme del Oeste organizado en todas sus facetas en torno a los parámetros asociados a la cuestión del ganado en el *western*, pero que además de guardar estrecha relación con la citada película de Hawks, su evidente pretensión posmoderna por volver a un cierto tipo de clasicismo transhistórico en el que se amalgaman recursos formales del cine del Oeste de distintos periodos, la convierte en un ejemplo paradigmático del catalogo de formas de esta variedad de *western*. A este respecto basta con lanzar una somera mirada preliminar a la historia de la variedad, para darse cuenta de lo mucho que la película de Costner debe a varias de esas otras películas. A reseñar algunas de ellas le dedicaremos las últimas páginas de este epígrafe introductorio. No sin antes advertir al lector de la necesaria distinción que nos hemos visto obligado a hacer una vez comprobada la magnitud de la misma.

Del mismo modo que sucede con otras de las categorías de las que nos hemos servido en esta investigación para ordenar la vasta red de filmes que componen el género, la historia de las películas del Oeste categorizadas como «*The Ranch and Cattle Story Westerns*» está sembrada por millares de películas de distinta condición y cualidades pero que abarcan todos los periodos del cinematógrafo. Desde el tiempo germinal del asunto genérico hasta las evidentes muestras de agotamiento y renovación finiseculares. Un periodo de tiempo tan extenso que hace que la sola catalogación rigurosa de estas películas nos llevase cientos de hojas de esta investigación. Pero que sin embargo, en virtud de la sólida codificación de los múltiples aspectos formales, de contenido y temáticos del *western* específicamente desarrollados en este tipo de variedad, hemos podido resumir la referencia a un centenar de filmes que representan con fidelidad la evolución formal de la variante.

Aunque su adscripción a esta variedad de película del Oeste puede resultar en muchos aspectos problemática, creemos que el hecho de que su protagonista compre un rancho en el estado de Tejas, y de que la mayor parte de sus peripecias dramáticas sucedan en dicho espacio, nos lleva a pensar en «*The Squaw Man*» (Cecile B. DeMille, 1914) como la precursora de este tipo de películas del Oeste. Sin embargo, la misma no ha pasado a la historia por ello sino por ser precisamente la primera película filmada por el ínclito Cecil B. DeMille y por haber sido considerada durante mucho tiempo como el primer largometraje estrenado en los Estados Unidos de América.¹

De todas formas, de lo que no cabe duda es de que junto con esta película de DeMille, la incipiente y masiva producción norteamericana de cortometrajes de ficción encontró en el escenario del rancho y en la temática del ganado asociada a él, una fuente inagotable de recursos dramáticos e historias con las que seducir al todavía

¹ En los últimos años se ha dado por buena la hipótesis, sustentada en el análisis del abrupto final con que termina el cortometraje «*In Old California*» (D.W. Griffith, 1910), que la longitud de ésta era sensiblemente mayor y que bien podrían haber desaparecido algunas bobinas de su metraje final –de 17 minutos de duración–. Todo lo cual la confirmaría como la primera «*long-feature film*» de la historia del cine estadounidense. En nuestro caso seguimos la corriente que atribuye a DeMille la anécdota y que se encuentra perfectamente argumentada en Birchard, Robert S. (2004). *Cecil B. DeMille's Hollywood*. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky. pp. 8–9..

algo ingenuo espectador de cine de aquellos años. Entre algunas de estas primitivas propuestas pre-genéricas, en las que lo relatado no trascendía el campo de la anécdota narrativa acontecida en relación al ámbito de la ganadería en sus diversas posibilidades, destacamos los más reconocidas por la historiografía del género: «*Won by a Hold-Up*» (Gilbert M. 'Brocho Billy' Anderson, 1910), «*The Flower of the Ranch*» (Gilbert M. 'Brocho Billy' Anderson, 1910), «*The Range Riders*» (Francis Boggs, 1910), «*The Ranchman's Daughter*» (Romaine Fielding, 1911), «*The Ranchman's Marathon*» (Allan Dwan, 1912) o «*The Burning Brand*» (Francis Ford, 1913).

De lo que sí que no cabe duda es de la adscripción a ese conjunto de relatos de la célebre «*Bucking Broadway*» (John Ford, 1917), en la que el primer héroe *fordiano* de cierta consistencia, el enigmático personaje del ranchero Cheyenne Harry interpretado por Harry Carey, para lograr el favor afectivo de la heredera de un imperio ganadero Helen Clayton (Molly Malone) debía de superar las numerosas resistencias del padre de la misma. Una propuesta dramática que, como se ve, introducía ya desde estos tiempos de incipiente formación del código genérico algunos de esos elementos de trama melodramática que hemos mencionado antes. Lo cual viene a desmentir, en parte, esa afirmación tan extendida entre algunos analistas del género de que esta variante de película del Oeste nació exaltadoramente épica para luego ir envejeciendo con los años de forma trágicamente melodramática.

Tras estas primeras experiencias formales con la variante, ya en la década de los años veinte, en los que como se sabe la producción cinematográfica de índole genérica empezaba a adquirir una cierta continuidad comercial, los ejemplos de esta variedad de película del Oeste comenzaron a abarcar un campo más amplio. Es por ello que se pueden apreciar en este tiempo la presencia de westerns de ganado de estirpe cómica –«*Go West*» (Buster Keaton, 1925)–, pero también el participado por las claves del melodrama –«*Tracked by the Police*» (Ray Enright, 1927) o «*Between Dangers*» (Richard Thorpe, 1927)–, o el más puramente de acción articulado a partir de la, siempre recurrente, trama asociada a la disputa entre ganaderos y agricultores –«*Breed of the West*» (Alan James, 1930) o «*The Lucky Horseshoe*» (John B. Blystone, 1925).

Una mención aparte merecen la extensa serie de westerns que, además de participar de las claves de la variedad que aquí estamos tratando, estuvieron protagonizadas por aquellos primeros héroes del género. Verdaderos especialistas primitivos del género, quienes todos ellos habían visto el final real del lejano Oeste, y que gracias a su excesiva reincidencia en este tipo de películas quedaron para la posteridad como los padres fundadores de la dinastía de vaqueros y justicieros que pueblan la extensa simbología del cine del Oeste.

Nos referimos ahora, como no, a celebridades del tipo del polifacético Tom Mix –de las que destacamos por su pertenencia a esta categoría: «*The Lucky Horseshoe*» (John G. Blystone, 1925) o «*Silver Valley*» (Benjamin Stoloff, 1927); al ex campeón de rodeo Hoot Gibson –«*The Calgary Stampede*» (Herbert Blaché, 1925), «*Galloping Fury*» (B. Reeves Eason, 1927), «*Roaring Ranch*» (B. Reeves Eason, 1930), «*Clearing the Ranch*» (Otto Brower, 1931) o «*Sunset Range*» (Ray McCarey, 1935)–; al artista ecuestre Buck Jones –«*The Ranch Feud*» (D. Ross Lederman, 1931), «*Forbidden Trail*» (Lambert Hillyer, 1932), «*Empty Saddles*» (Lesley Salander, 1936)–;

o incluso al menos conocido, Bill Cody –«*The Galloping Cowboy*» (William James Craft, 1926) y «*The Cyclone Ranger*» (Robert F. Hill, 1935)–.

En los años treinta, después de que la producción de westerns se hubiese caracterizado durante más de una década por presentar todo tipo de relatos de acción y de melodramas ambientados en este escenario específico, generalmente igual de optimistas, exaltadores e ingenuos que las otras variedades de película del Oeste ya codificadas, el género empezó a dotar de mayor profundidad argumental y de densidad temática a este tipo de filmes. Situación que se puede apreciar en el mayor desarrollo de las motivaciones del personaje de Randolph Scott en «*Wild Horse Mesa*» (Henry Hathaway, 1932); en la excelente representación de uno de los más evidentes arquetipos narrativos de la variedad: la estampida, en «*The Big Stampede*» (Tenny Wright, 1932) protagonizada por un jovencísimo John Wayne; o en la utilización del conflicto por el agua entre familias ganaderas enfrentadas representado por el argumento de «*Riders of Destiny*» (Robert N. Bradbury, 1933).

Creemos necesario destacar por su capital influencia para el desarrollo y la consolidación del sistema mitonarrativo del western, la enorme trascendencia que adquirieron en este tiempo inmediatamente anterior a la Segunda Gran Guerra, las películas del Oeste dedicadas al inconfundible centauro Bill ‘Hop-along’ Cassidy (William Boyd). Prototipo de buen cowboy y, por tanto, del héroe mitológico por antonomasia del género del western, quien entre sus más de sesenta y seis películas también participó de la variedad que aquí estamos tratando. Destacamos al respecto la primera de todas ellas, «*Hop-along Cassidy*» (Howard Bretherton, 1935), en la que el siempre vestido de negro Hoppie trataba de evitar la encarnizada guerra entre ganaderos, la historia de su enfrentamiento con unos cuatreros: «*Three on the Trail*» (Howard Bretherton, 1936), y el épico traslado de ganado al oeste del río Pecos, «*Trail Dust*» (Nate Watt, 1936).

También el folclórico fenómeno de los «*singing cowboys*» que como se sabe apareció con la llegada del sonoro pero que no germinaría como movimiento de cierta relevancia hasta los años finales de los años treinta, encontró en la variedad de películas del Oeste catalogadas como «*The Ranch and Cattle Story Westerns*» un territorio a partir del cual plantear sus propuestas narrativas. Estos vaqueros cantantes que a la necesaria pericia con el revólver, el caballo y el látigo unían unas destrezas líricas muy apegadas a la tradicional música popular de los Estados Unidos de América, estuvieron representados en su mejor versión por los célebres Gene Autry y Roy Rogers. Dos hombres de distinta procedencia y consideración que compartieron el privilegio de ser los padrinos de la canción vaquera. Un género de música country muy próximo en sus propuestas de contenido al género del western que todavía perdura en la cultura norteamericana con cierta consideración. De estos dos destacamos entre algunas de sus películas centradas en la temática asociada a la ganadería: «*In Old Monterrey*» (Joseph Kane, 1939) y «*Rancho Grande*» (Frank McDonald, 1940) del primero, y «*Romance on the Range*» (Joseph Kane, 1942), «*In Old Caliente*» (Joseph Kane, 1939) y «*San Fernando Valley*» (John English, 1945) del segundo.

Durante el tiempo dorado del género, aquel en el que el western adquirió muchas de las grandes cualidades estéticas que se le suelen asociar, y en el que su

apogeo comenzaba a extenderse fuera de las fronteras nacionales gracias a su excelente difusión una vez terminada la Segunda Guerra Mundial, la variedad de película del Oeste que aquí tratamos alcanzaría también una cierta mayoría de edad narrativa.

A los conflictos argumentales propios del relato de acción centrados en la representación visual de los épicos traslados de ganado y las luchas de poder entre los distintos caciques ganaderos, se le sumaría ahora una mayor complejidad en el desarrollo de la vertiente melodramática de la variedad. Así, de la pura épica del tiempo de los comienzos se pasaría a una voluntad por dotar de mayor complejidad a las tramas dramáticas asociadas a la representación de los conflictos sentimentales y afectivos –tanto los referidos a las historias de amores imposibles como a aquellas que ponían en imágenes los recurrentes conflictos familiares asociados a la ganadería y la disposición de las tierras–. Una situación ésta del desarrollo de la clave melodramática de la variante que, como hemos señalado unas líneas más arriba, no implica la consideración de que en las décadas anteriores no se dieran casos de películas de western de ganado voluntariamente enfocadas hacia el melodrama fílmico.

De entre los muchos ejemplos que se podrían citar al respecto, destacamos algunas que aún hoy día gozan de cierta popularidad: la historia del eclipse de la ganadería como sistema de la economía familiar en las grandes extensiones de Texas y su sustitución por la extracción de petróleo, «*Giant*» (George Stevens, 1956); la película centrada en la deriva de un grupo de inmigrantes irlandeses y su toro semental «*Vindicator*» en el Oeste americano «*The Rare Breed*» (Andrew V. McLaglen, 1966); la sentimentalmente sobrecargada «*Duel in the Sun*» (King Vidor, 1946); y la en exceso manierista «*The Big Country*» (William Wyler, 1958), en la un marino del Este (interpretado por Gregory Peck) debe de aprender por a fuerza los códigos morales y profesionales de la empresa ganadera tejana.

Por otro lado, esta proliferación de películas de western de ganado en las que la representación de los conflictos sentimentales asociados a la vertiente melodramática de la variedad se superponían a cualquier otra cuestión dramática, no hizo que desaparecieran ese otro tipo de westerns que, a partir de la cuestión de la ganadería en sus diferentes realidades, proponían puros relatos de acción localizados en este cronotopo específico del cine del Oeste. Así, cuestiones como la del progresivo cercado de los espacios abiertos de las *Grandes Llanuras* y los violentos enfrentamientos que el mismo provocaba entre ganaderos y agricultores –evidenciado en películas como «*Man Without a Star*» (King Vidor, 1955) o «*Bullets for Rustlers*» (Sam Nelson, 1940)–, la lucha por el control de las escasas reservas de agua del oeste de Texas –como en la protagonizada por Spencer Tracy, «*Broken Lance*» (Edward Dmytryk, 1954)–, o los tortuosos esfuerzos de las cuadrillas de vaqueros que habían de realizar en sus propósitos de trasladar centenares de cabezas de ganado por el inmenso territorio continental –ejemplificado en relatos como la ya mencionada «*Red River*» (Howard Hawks, 1948) o «*Man in the Saddle*» (André de Toth, 1951)–, continuaron prolongado la dilatada filmografía de esta variante de película del Oeste.

De este tiempo es necesario destacar también otra manifestación recurrente referida al conjunto de películas tipificadas como «*The Ranch and Cattle Story*

Westerns». Nos referimos ahora a aquellas películas que, participando de alguna de las cuestiones desarrolladas a partir de la macro-categoría semántica de la ganadería, toman como motor de la trama la cuestión de la resolución de una venganza o del arreglo de una injusticia. Un tipo de trama que se articula como eje de la variedad de película del Oeste que trataremos en el siguiente capítulo, pero que siempre manifestó una destacada presencia en la que aquí nos ocupa. En este sentido, muchos son los *westerns* que, centrados en los conflictos dramáticos asociados a las múltiples variantes propiciadas por la ganadería, emplearon la trama de la justicia y la venganza como motor narrativo de un conjunto de películas desarrolladas esencialmente a partir del modelo de relato acción. Como ejemplos de ellas podemos citar entre muchas, «*The Man from Laramie*» (Anthony Mann, 1955), «*Vengeance Valley*» (Richard Thorpe, 1951), «*Forty Guns*» (Samuel Fuller, 1957), «*The Four Sons of Katie Elder*» (Henry Hathaway, 1965) o «*The Wanted Man*» (H. Bruce Humberstone, 1955).

Todavía en los inciertos años de la década de los sesenta, este tipo de películas continuó mostrando cierto vigor. Aunque de la misma manera que venía sucediendo en el conjunto de películas del género, las mismas empezaron ya a presentar un cierto agotamiento de la fórmula y un evidente distanciamiento del favor del público por su consumo. Sin embargo, en estos años específicos de los movimientos contraculturales y también durante los primeros años de la siguiente década, la de los setenta, se pueden localizar algunas películas del Oeste de cuestionable calidad estética pero que participaban de los parámetros básicos de esta variedad. Tanto en su dimensión más cercana al relato de acción como pueden ser «*Will Penny*» (Tom Gries, 1968) o «*Monty Walsh*» (William A. Fraker, 1970), como en la clave más edulcorada y distorsionadora que presentan filmes como «*McLintock!*» (Andrew V. McLaglen, 1963), «*Chisum*» (Andrew V. McLaglen, 1970) o «*Big Jack*» (George Sherman, 1971).

También de estos confusos años en los que el género parecía perder muchas de las cualidades que consolidaron su celebridad y su universal ascendencia en el imaginario de los espectadores de cualquier nacionalidad, merece la pena de destacar la única incursión en los dominios del western un cineasta volcado en la comedia romántica como Blake Edwards. Hablamos ahora de «*Wild Rovers*» (Blake Edwards, 1971), un extraño representante del llamado periodo crepuscular del género en el que un viejo vaquero (William Holden) debe de instruir en las técnicas del dominio de las reses a su joven compañero (Ryan O'Neal) mientras ambos contemplan con nostalgia como la que fue la forma esencial de ganarse la vida en el lejano tiempo del Oeste, la cría y doma del ganado, va dejando paso a las nuevas e industrializadas formas de la economía rural.

Los años ochenta que muchos catalogan como el tiempo de la consabida defunción del género, usualmente atribuida de manera un tanto injusta a la debacle comercial que sufrió la excesiva en todos los aspectos «*Heaven's Gate*» (Michael Cimino, 1980), también evidenciaron, al igual que sucedió con las otras variedades, una importante mengua de este tipo de relatos fílmicos del Oeste. De ese modo, en toda la década solo podemos localizar dos *westerns* de cierta relevancia que se puedan adscribir a esta categoría. Se trata de «*Tom Horn*» (William Wiard, 1980), en la que el personaje interpretado por Steve McQueen, contratado como pistolero por un grupo de corruptos ganaderos hartos de que les roben sus cabezas de ganado, debe

de dar caza sin cuartel a unos cuatreros que al final se revelan como un tipo de personajes de mayor catadura moral que los primeros; y de la infame «*The Gunfighters*» (Clay Borris, 1987), en la que se representan los esfuerzos de los tres hermanos Everett por sacar adelante su rancho ganadero en contra de la voluntad del cacique local.

Por último, junto con la película que aquí trataremos, «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003) –quizás una de las propuestas estéticas más tradicionales del western cinematográfico contemporáneo–, en el tiempo del nuevo milenio se pueden localizar otras dos películas de western centradas en la temática ganadera –«*Crossfire Trail*» (Simon Wencer, 2001) y «*Cowboy Up*» (Xavier Koller, 2001)– que por su escasa difusión internacional no nos ha sido posible visionar. Quedando por tanto como meras ejemplificaciones actuales de esta variedad de película del Oeste que, aún evidenciando la notabilísima marginalidad del cine del Oeste en el conjunto de la producción cinematográfica contemporánea, denotan cierta vigencia de esta temática y de sus derivaciones formales dentro del, venido a menos, sistema genérico del *western*.

V.2. Aspectos narrativos y argumentales.

Como se ha señalado en la introducción a este capítulo, el rasgo general que mejor define a una película de western como «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003), es sin duda alguna la evidente voluntad por recuperar, a todos los niveles, el modelo de filme del Oeste esencialmente clásico. Ese tipo de historia a medio camino entre la épica más exaltadora y el enrevesado, pero finalmente exitoso, conflicto sentimental melodramático, por el que se ensalza el largo y tortuoso camino de la nación estadounidense hacia el éxito a través de las metafóricas pistas del progreso civilizatorio y del orden por él provocado.

Una pretensión que tanto desde el punto de vista formal como el del contenido, permite a la narración articular un relato sobre el lejano Oeste lineal, diáfano y, en cierta medida emblemático, muy preocupado por la tradición en la que se inscribe. De ahí que el catálogo de situaciones, personajes, objetos y espacios dramáticos típicamente westernianos, así como el modo en que son representados en la pantalla, sea una evidencia para el espectador desde el mismo comienzo del filme.

Por otro lado, este canónico clasicismo, que incluso en algún momento del filme puede parecer dotado de cierto esteticismo academicista, y que se identifica de manera nítida en la dimensión argumental del filme, no es óbice para que durante el devenir de la narración se puedan observar también ciertos elementos ajenos al lenguaje clásico del western. Así, del mismo modo que se puede afirmar que la manera en que desde el punto de vista argumental están tratados asuntos como el del ganado y sus sempiternos vaqueros, el del paso del nomadismo al asentamiento, o el de la lucha por la instauración de la justicia comunitaria sobre la arbitrariedad feudal, responden sin atisbo de duda a los modos y formas del western clásico. Otras cuestiones como el empleo de ciertos parámetros iconográficos o el subrayado melodramático de ciertos acontecimientos argumentales, hacen que su anacrónica adscripción al tiempo más clásico del género resulte cuando menos problemática.

En este sentido es en el que se debe de considerar el carácter contemporáneamente posmoderno de «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003). Puesto que, como veremos a lo largo del análisis, en su construcción se distingue esa recurrente y omnipresente característica de las manifestaciones textuales de nuestra cultura actual: la de servirse del reciclaje del conjunto de elementos y estructuras arquetípicos de periodos artísticos pasados –y, en algunos casos, olvidados–, para la construcción de unos relatos abruptamente amalgamados. Situación que hace que la gran mayoría de textos actuales –que en lo que a nosotros respecta son de carácter fílmico, pero que en líneas generales pueden pertenecer a cualquier otra disciplina–, se pueda identificar a modo de tendencia general una resignada nostalgia por las formas perdidas del pasado. De necesitar, en definitiva, recuperar el recuerdo de aquellas por medio del pastiche narrativo, esto es, por medio de la confusa mezcla de elementos variopintos, extraños entre sí y, en determinados casos, incluso contrarios.

A este respecto de la condición posmoderna del filme cuyo análisis ocupa este capítulo –asunto que por otro lado es común al resto de textos analizados y, por extensión, al conjunto del género del western–, creemos necesario introducir una última cuestión de destacada relevancia. Nos referimos a la manida cuestión de la

intertextualidad. Una realidad que no por haber sido puesta de relieve en tantas ocasiones ha dejado de perder su importancia, y que adquiere una relevancia capital en el caso de la película que aquí nos ocupa.

Es sabido que cualquier código artístico, incluidas todas las distintas posibilidades que ofrece la dimensión narrativa de las diferentes disciplinas artísticas, se sustenta de manera inevitable en el recurso a lo ya dicho. Es decir, en la utilización de la referencia constante a los elementos, símbolos y arquetipos firmemente codificados por el sistema general, pero también a la alusión y a la cita exacta de alguna de las propuestas textuales anteriores sobre las que se ha configurado dicho código. Es lo que en la jerga post-estructuralista viene a señalarse con la conocida idea de que «*tout texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte*» (KRISTEVA, 1978).

En el caso concreto de «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003), la presencia de la intertextualidad genérica se convierte en un asunto destacado e inequívocamente ligado tanto al tiempo al que pertenece la película como a la personalidad de su director. Un cineasta de innegable predilección por el western –aún a pesar de haber llegado, a todas luces, demasiado tarde al género–, que en este caso, al contrario de su otra gran obra fílmica perteneciente al género –«*Dancing with Wolves*» (Kevin Costner, 1992)–, propone al espectador de manera sistemática la referencia, la cita y la alusión a ciertas obras maestras del western, de ganado o no, como la ya mencionada «*Red River*» (Howard Hawks, 1946), la antológica «*My Darling Clementine*» (John Ford, 1946), o la más oscura y elegíaca «*Man of the West*» (Anthony Mann, 1958). Películas todas ellas que como se verá en las siguientes páginas, disponen de un espacio preferencial en el filme aquí analizado. Tanto en términos esencialmente fílmicos –esto es, argumentales e iconográficos–, como en su dimensión temática o en su inserción en la historia del género del western.

Por último, es necesario añadir antes de comenzar con el análisis del relato la naturaleza literaria del origen del mismo. En efecto, al igual que sucede con otras de las películas incluidas en esta investigación, «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003) parte de la adaptación literaria de una de las más conocidas novelas del Oeste del prolífico escritor Luran Paine, «*The Open Range Men*» (1990). A este respecto, la adaptación es hasta tal punto fiel al texto original que el mismo Costner lo afirmó con insistencia durante la promoción de la película.²

² Kitses, Jim. «*Forgiven*» en *Sight & Sound* XIV nº4, Abril de 2004.p 24-27.

V.2.1 Relaciones entre argumento e historia.

Es posible que sea en el campo de la construcción argumental de la película «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003), donde mejor se pueda localizar el pronunciado clasicismo que en él hemos identificado. Ya que al segmentar y analizar el encadenado de acontecimientos argumentales que posibilitan la construcción de la historia por parte del espectador, se pueden identificar estructuras recurrentes del relato clásico –sea éste de género western o no– como la división del relato en tres actos, la localización de elementos esenciales de los mismo como el detonante o los puntos de giro en el lugar que los cientos de relatos de la tradición los ubicaron –a modo de bisagra entre los tres grandes movimientos dramáticos–, o la proposición de representar una historia de ganaderos en la que los perfiles actanciales de los buenos y los malos se encuentran nítidamente diferenciados.

De este modo, lo primero que conviene resaltar respecto al tipo de historia que construye la disposición narrativa de los elementos de esta película, es su pronunciada linealidad argumental, su cronología temporal, y la esforzada intencionalidad por combinar elementos y situaciones argumentales tanto del relato de acción –caso del enfrentamiento final en clave de duelo– como del modo melodramático –evidenciado en el desarrollo de la historia de amor entre el héroe Charley (Kevin Costner) y Sue (Annette Bening), la hermana del doctor–. Modos narrativos, presentes ambos en igual medida a lo largo de todo el relato, pero que alternan sus presencias para proponer finalmente una historia del Oeste, de corte esencialmente clásica, en la que se percibe una inconfundible nostalgia por la proclamada extinción de las formas estéticas y narrativas más clásicas del género del western.

Al mismo tiempo, esta particular disposición de los elementos argumentales y de las estructuras y modos narrativos por los que se configuran los primeros en el interior del relato, participan de manera evidente de la voluntad de la narración por facilitar su rápida e inequívoca aprehensión por parte del espectador. De ahí que se pueda avanzar ahora que todas las estrategias narrativas empleadas por la narración en la configuración del argumento de «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003) responden a los principios de transmisión completa de la información de la historia, de elevado grado de comunicabilidad de dicha información, de la completa ausencia de cualquier atisbo de estrategias autorreferenciales, o de nulo planteamiento de resistencias cognitivas a la actividad inferencial del espectador.

Por último, también podemos introducir aquí la cuestión del clasicismo formal presente en la configuración actancial del relato, en la que todos los elementos responden un patrón de construcción que por su recurrencia no puede dejar de ser asociado al presentado por muchas de las películas asociadas al periodo de mayor clasicismo del género. El del su década dorada que ocupa el segundo lustro de la década de los cuarenta y el primero de los cincuenta, y en el que la distribución de los roles actanciales se equiparaba sin discusión con las estructuras canónicas definidas por la semiótica narrativa y los estudios literarios de estirpe *proppiana*.

El argumento del relato

Si se nos permite el paralelismo, a la hora de reseñar el argumento del relato que aquí nos ocupa lo primero que cabría señalar es la semejanza que el mismo presenta con la estructura de la forma musical de la sinfonía. En concreto con las particularidades que la misma ostentó durante la transición desde el clasicismo al movimiento romántico. Desde este punto de vista, se podría considerar a todo el argumento del relato como una construcción sinfónica, con su obertura de planteamiento de la tonalidad mayor –la secuencia inicial que plantea las premisas del relato–, su progresivo desarrollo en una cadencia de variaciones y oposiciones entre dos temas principales –el conflicto entre la libertad derivada de la justicia regulada y el arbitrario feudalismo del tiempo primitivo–, su alternancia entre el tempo agitado y nervioso de los dos movimientos más rápidos y acelerados –los propios del modo del relato de acción– y el de los sosegados *adagios* intermedios –aquellos acontecimientos argumentales articulados a partir del conflicto afectivo de naturaleza melodramática–, o el de la inclusión, después de la resolución final –el duelo–, de una coda o recapitulación por la que se recuperan, ya modificados por las condiciones del tema principal, toda la serie de elementos sobre los que se ha articulado el desarrollo de la narración.

De este modo, el primer acontecimiento argumental que la narración de «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003) propone al espectador sería la obertura inicial en la que se plantea, a modo de preludio, el tono general que gobernará el conjunto del relato. Es así como debe de contemplarse la larga secuencia inicial en la que la narración introduce la imagen de la sinuosa caravana de ganado, con los cuatro jinetes que la guía y su inconfundible carreta de lona blanca (la simbólica y, por tanto, cargada de significado, *schooner*), atravesando el idílico espacio de la pradera. Un acontecimiento argumental que da comienzo al filme, en el que la narración ofrece al espectador, desde un punto de vista claramente emblemático, las arquetípicas imágenes asociadas a la variedad de western de ganado sobre las que se construirá la historia representada.

Sobre el mencionado espacio de la pradera, representado en todo su esplendor visual, el argumento sitúa al grupo de vaqueros que protagonizarán el relato: el líder del grupo Boss Spearman (Robert Duval), su hombre de confianza, el capataz Charley (Kevin Costner), el grandullón Mose Harrison (Abraham Benrubi) y el joven aprendiz de origen mejicano Button (Diego Luna). Un grupo de individuos que como señala el argumento viajan por la verde pradera con el objetivo de vender las cabezas de ganado que trasladan. Aparecen por tanto en este instante inicial, junto con los arquetipos simbólicos mencionados, las cuestiones clave del épico traslado de ganado por la pradera, de la exaltación de la vida nómada en el territorio del *wilderness*, del libre pastoreo que da título al filme³, o del noble código moral que rige la conducta de los miembros del grupo.

³ Conviene destacar a este respecto que el empleo en el título del término «*Open Range*», hace referencia en su traducción al castellano a la idea típicamente estadounidense de la ganadería libre. Esto es, a aquella que se desarrollaba en los terrenos de pastos colectivos cuya propiedad correspondía, por decreto legal, a todos los ciudadanos de la nación estadounidense.

Presentados los agentes principales del relato así como su motivación primaria, el argumento del relato introducirá la aproximación de una poderosa tormenta que, junto a su literalidad más evidente, es imposible para el espectador no considerarla como presagio de lo que está por venir en términos argumentales. Esta introducción del acontecimiento climatológico provoca en términos diegéticos, a su vez, el alto en el camino del grupo, la demostración evidente de su condición nómada –materializada en el rápido despliegue del campamento y en la cotidianidad con la que asumen la tarea los personajes–, y la escenificación de los valores morales, la jerarquía y el compañerismo por los que se regula el comportamiento del grupo –asuntos evidenciados principalmente en la partida de cartas que juegan entre ellos bajo el fuerte aguacero que acosa al campamento–.

Tras el paso de la tormenta, que es también un elemento simbólico inequívoco de esas resistencias planteadas de manera recurrente por el *wilderness*, el grupo deberá de hacer frente ahora a los imprevistos que la misma les ha ocasionado. A los destrozos en parte de su equipo, el argumento añade el problema de la escasez de provisiones. El inesperado retraso les ha dejado las reservas de comida bajo mínimos y deben de regresar al último pueblo por el que pasaron unos días atrás –introducido a modo de oposición respecto a su hábitat natural: la pradera– para reabastecerse. Con ese propósito, el líder Boss Spearman decide enviar a Mose Harrison.

De este modo, con la salida de Mose del campamento, el relato dispondrá ya el acontecimiento argumental por el que se articulará el detonante de la acción dramática principal del relato. En efecto, tras una secuencia en la que los miembros restantes del grupo demostrarán nuevamente su connaturalidad con el espacio que habitan –la pradera–, la narración planteará el retraso en el regreso de Mose como una posible amenaza. Tal y como dispone el argumento, tanto Boss Spearman como Charley o Button se muestran preocupados por la tardanza en regresar de Mose. Es por ello que deciden acudir en su búsqueda.

Después de una nueva exaltación del territorio del *wilderness*, planteada en el desarrollo argumental por la cabalgada que los personajes de Spearman y Charley ejecutan en su viaje, el argumento presenta la llegada de ambos al pueblo. Allí se encontrarán con el establero Percy, que al revelarles lo acontecido con su amigo y compañero Mose, será presentado a los ojos de los espectadores como una figura actancial de índole positiva y colaboradora, por tanto, con la acción de los héroes. Percy les informará de que Mose tuvo una pelea con unos ganaderos, y de que después de que fuese cobardemente reducido por el sheriff Poole (James Russo) ha acabado encerrado en la cárcel. Mientras los héroes dejan sus caballos en la cuadra de Percy, el argumento presenta a éste último informándoles también de que deben de tener cuidado. El sheriff no es hombre de fiar.

La construcción argumental propondrá entonces al espectador el acontecimiento clave por el cual se plantea el conflicto dramático esencial del relato (acontecimiento que sirve a su vez como primer punto de giro del guión). Para ello seguiremos a los personajes de Spearman y Charley al interior de la cárcel. Allí les esperan el sheriff Poole, quien en tono chulesco da una serie de confusas e incoherentes explicaciones sobre lo ocurrido con Mose, y el cacique ganadero Denton Baxter. Tras las insatisfactorias explicaciones del sheriff y la exigencia de una

desorbitada fianza para liberar a Mose, el argumento del relato otorga la preeminencia narrativa de la escena al despótico terrateniente feudal Baxter, a quien no le gustan los ganaderos de campo abierto y libre. Éste les deja entrever también su condición de dueño de *facto* del pueblo, al mismo tiempo que les conmina, en agresivo tono amenazante, a que abandonen el pueblo y a que se lleven su ganado a algún lugar fuera del territorio en que pastan sus vacas. Baxter obligará a continuación al sheriff a entregarles a Mose –señal evidente de su poder y su gobierno feudal–, y los tres personajes abandonarán la cárcel.

Pero su apresurada salida del pueblo no terminará ahí. En función del lamentable estado en que está Mose, el establero Percy les señala la casa del doctor Barlow (Dean McDermott) donde podrán sanar a su amigo. Será ese el instante en el que el argumento introducirá al otro personaje clave del relato: la hermana del doctor, la señorita Sue (Annette Bening). Pero no será en este momento cuando la narración informe al espectador de la relación que posee con el doctor. Muy contrariamente, y en una evidente intención por suscitar cierta inquietud narrativa en el trabajo inferencial del espectador, el argumento planteará la secuencia de modo que tanto los personajes como los espectadores creen que Sue es la esposa y no la hermana del doctor. Situación que se verá potenciada por el trabajo iconográfico del filme que, gracias al melodramático empleo de la estrategia del plano-contraplano sobre las miradas de los personajes de Charley y Sue, sugiere un cierto acercamiento afectivo.

El doctor curará a Mose y el argumento dispondrá entonces el regreso de los tres personajes al campamento donde les aguarda Button. Pero al llegar, éste no está en el mismo. De ese modo, el argumento sembrará en el espectador la posible realización de la velada amenaza que Baxter les había hecho en la cárcel. Y en ello reincide la información del argumento proporcionada por el diálogo de Button en el que, una vez que a regresado, les informa a sus compañeros de la extraña presencia de cuatro jinetes divisando el campamento desde la lejanía. Sospechas que el argumento materializa en el siguiente acontecimiento en el que los mismo jinetes encapuchados reaparecen. De ese modo, la narración propicia el giro argumental por el que el devenir del relato se introduce el segundo acto: la agresión de los hombres de Baxter al grupo que termina con el asesinato de Mose, el malherido estado de Button y la resolución de Spearman y Charley de luchar contra la injusticia que han sufrido.

En este punto argumental el relato habrá planteado ya el tema fundamental que en el mismo se propondrá como sentido final. Cuestión temática que no es otra que la necesidad de proteger el bien legal común –en este caso simbolizado por la legalidad que acoge a la ganadería libre representada por la actividad del grupo de héroes nómadas–, y la inevitable lucha que los defensores del orden y el progreso colectivo han de librar con los vestigios del caciquismo feudal propio de los tiempos primitivos de la conquista del Oeste –representado por la despótica actitud de Baxter y sus esbirros–. Pero también se propondrá ahora el asunto temático y motivacional que define al verdadero héroe del relato: el personaje de Charley. Puesto que será ahora cuando por medio del diálogo, éste revele su condición pasada como sanguinario pistolero. Primero al servicio del ejército unionista, y después «*al servicio de hombres como Baxter*». Y para ejecutarlos, la narración introducirá a continuación por medio del argumento el retorno de Spearman, Charley y el malherido Button al pueblo de donde

han surgido todos sus problemas. Al lugar donde habrán de enfrentarse a Baxter para vengar la muerte de su compañero y restablecer el verdadero orden.

Bajo el negro cielo que presagia una nueva descarga lluviosa de la tormenta, los tres personajes se aproximan al pueblo para buscar justicia y venganza. A partir de este punto del relato –ya dentro del segundo acto, y muy cerca del punto de no retorno que marcará la mitad del mismo–, el argumento del relato intercalará sin solución de continuidad a lo largo de la acción representada las propuestas de acontecimientos melodramáticos sobre los que se articulará la relación amorosa entre los personajes de Sue y Charley. Estrategia que, recogiendo lo anticipado por el argumento en la primera visita a la casa del doctor, se pondrá de manifiesto en esta nueva y definitiva llegada al pueblo de los héroes. Puesto que es precisamente a ese refugio donde sanan los personajes, la casa de Sue Barlow, a donde se dirigen. Allí les recibe Sue, quien ofrece los primeros cuidados a Button en espera de que llegue el médico, y despide a Spearman y Charley, a quienes el argumento presenta dirigiéndose a la taberna del pueblo.

En este punto del relato, el argumento acelerará la puesta en escena de los acontecimientos dramáticos relativos a la trama principal de acción. Spearman y Charley entrarán en la cantina donde se encontrarán al sheriff. Éste tratará de amedrentarlos pero sin conseguirlo. Mientras Charley reprime su impulso de *gunfighter* ante las provocaciones del sheriff, el argumento presentará por medio del diálogo la primera manifestación de la cobardía del resto de habitantes del pueblo. Nadie se quiere enfrentar al arbitrario representante de la ley aunque todos parecen posicionarse del lado de los forasteros. La escena se resolverá con una nueva salida de los personajes hacia el refugio representado por la casa del doctor. El lugar donde aguarda su amigo Button, pero también la amada Sue.

El immaculado hogar-consulta médica donde espera Sue –que como veremos en el estudio de los planteamientos iconográficos, rebosa de una significativa y precisa luz blanca– será el espacio fílmico donde el argumento introducirá una nueva manifestación de esa otra vertiente dramática que dirige los acontecimientos del relato. La melodramática. En efecto, en este momento argumental tanto los personajes como el espectador ya saben que Sue no es la esposa del doctor sino su hermana –así se ha revelado en la conversación en la cantina con los habitantes del pueblo–. Es por ello que la narración emplea esta última visita del héroe Charley a Sue antes de la batalla, para desarrollar mediante la estrategia de planos-contraplanos un juego de miradas furtivas a través de espejos y múltiples reencuadres, el inicio de esa relación sentimental entre el héroe y la princesa que al final del relato se erigirá como símbolo del nuevo orden conseguido. Esta secuencia terminará con la marcha de Spearman y Charley hacia la batalla y con un rasgo ciertamente novedoso respecto al clasicismo generalizado de la película. Nos referimos al personaje de Sue, quien al contrario de lo esperado en base a lo codificado por la tradición, no trata de convencer a su amado para que no luche sino que le asegura comprender la inevitabilidad de la batalla y su justificación moral. Rasgo insólito de esta suerte de heroína posmoderna del western.

Mientras Spearman y Charley se dirigen al salón donde esperan poder beber un trago antes de librar la batalla final, la narración propondrá por medio de la organización argumental del relato un giro dramático inesperado. A la entrada de la

cantina, nuestros héroes se encuentran a Percy, quien les informa de que los hombres del sheriff les quieren tender una emboscada desde el establo. En este momento en concreto el argumento comenzará a encadenar *in crescendo* unas escenas cada vez más violentas que las anteriores hasta llegar a la resolución final —el duelo—, y la posterior reconstrucción tras la batalla. Los dos protagonistas cambian de plan y atacan al sheriff, a quien amordazan, en su propio feudo. En la cárcel. Allí encerrarán también al resto de sus hombres y partirán hacia el establo donde se enfrentarán a Baxter y sus hombres.

El argumento dispondrá a continuación la serie de preparativos que los dos personajes llevan a cabo antes de la batalla: visita a la tienda de Ralph, disposición de las armas en el establo, entrega de los últimos testimonios a Percy y la planificación de la estrategia a seguir durante el duelo. En este punto del relato, una vez ya revelado el oscuro y trágico pasado que arrastra el personaje de Charley, la narración hace partícipe al espectador de su pericia homicida. También se le revelarán al espectador en este instante los verdaderos nombres de los dos personajes. Información que, una vez más, es ofrecida al mismo tiempo al conocimiento de los personajes y de los espectadores. Después de ello solo quedará por ver el enfrentamiento final entre los dos grupos de oponentes.

Desde el punto de vista argumental, la larga secuencia del duelo que actúa como elemento climático del relato no presenta ninguna desviación del modelo codificado por el western clásico más allá de que, por su pronunciada duración, ocupa gran parte del tercer acto. En este sentido, la representación del duelo en esta película continúa ejerciendo su función como modo de resolución de los conflictos abiertos durante el desarrollo del relato, además de servir como exaltación trágica, no exenta de cierta fatalidad, de la inevitabilidad de los excesos de cumplir con la justicia en el lejano Oeste. Aspecto éste último que viene vehiculado por la alternancia que el argumento muestra entre las acciones de Spearman y de Charley, y sus reacciones finales ante la masacre. Y que, junto con el empleo de determinados recursos formales iconográficos, proporciona uno de los determinantes que nos lleva a poder hablar de este filme como de una especie de recopilación clasicista de los estereotipados recursos canónicos del género.

Argumentalmente, el duelo se abre con la llegada de Baxter y sus hombres, a los que están esperando, tras una carreta, nuestros dos protagonistas. Después de un envalentonado intercambio de palabras, Spearman y Charley salen a su encuentro. A partir de ahí se sucederán en cascada la serie de disparos, destrozos y acrobáticas peripecias que caracterizan a este tipo de acontecimientos argumentales. Pero antes Charley acabará con un frío disparo a bocajarro con el pistolero a sueldo rival, Butler. Un personaje arquetípico de la variedad de ganado que, aunque en este relato aparece solamente de manera anecdótica, el esfuerzo del relato por recuperar muchas de las fuertemente codificadas esencias del cine del Oeste.

A partir de ahí, el desenlace del duelo irá alternando las escenas en las que cada uno de los protagonistas se enfrenta por separado a los hombres de Baxter. Pero a mitad de combate la narración introduce una sorprendente pausa argumental. Button malherido interviene en mitad de la calle y tras él corre Sue. Los dos personajes son capturados por los recuperados hombres del sheriff, y es entonces cuando por fin

interviene el pueblo. Espoleados por las explícitas amenazas de Baxter hacia ellos, los ciudadanos toman las armas y comienzan a disparar contra sus hombres. El duelo se resolverá entonces con el tiroteo entre los el tirano Baxter y Boss Spearman, y con el rescate de la amada Sue de los brazos de su captor por parte de Charley. Muerto el malvado y sus secuaces, reunidos los amantes, y rehabilitado moralmente el pueblo, la narración terminará el acontecimiento argumental del duelo con la representación del caos de la batalla. Y lo hará precisamente en ese lugar reservado para el orden, el inmaculado espacio simbólico de la casa del doctor Barlow. Esto es, el refugio de la princesa.

El duro combate se ha librado ya, y los heridos curan sus heridas en la casa del doctor. Pero allí no están ahora todos los protagonistas del mismo. Falta el más importante, el héroe Charley. Este pretexto dramático será el que emplee la narración del relato para añadir a la construcción argumental de la coda final por la se resolverá la melodramática trama asociada a la relación sentimental entre los personajes del ausente Charley y Sue. Al mismo que le permite recapitular las proposiciones temáticas planteadas a lo largo de su devenir y proponer, de manera algo en exceso subrayada, el sentido final del mismo.

La princesa Sue acudirá a la cantina donde se ha encerrado el confuso héroe. Allí el argumento del relato les hará declararse mutuamente su amor pero planteará una última resistencia dramática articulada por medio del oscuro pasado de Charley. En efecto, tal y como éste confiesa a Sue, aquello que guarda en su interior le obliga a tomar la decisión de abandonar el pueblo renunciando al cálido futuro con la princesa. Así, el argumento dispondrá en una serie de escenas su renuncia primero, su partida después y, finalmente, el exitoso regreso una vez que su amargo combate interior ha tenido ya lugar –acontecimiento éste último que, elidido de la construcción argumental, no llega nunca a ser representado–. La secuencia de acontecimientos que conforma esta reunión de los enamorados se cerrará con la idílica representación de la misma, como no, en la fortaleza de la princesa.

El argumento del relato cerrará esta coda final, por tanto, con el grupo originario –Spearman, Charley, Button y Percy– cabalgando junto a Sue sobre el horizonte. Según se transmite al espectador, se dirigen a vender el ganado para después comprar una taberna local y asentarse definitivamente en el pueblo. El orden se ha asegurado y los protagonistas, abandonada su naturaleza nómada y violenta, se asentarán en el nuevo y ordenado espacio del progreso representado por el liberado pueblo. Asuntos simbolizados de manera evidente en ese próximo matrimonio entre Sue y Charley que, como se encarga de subrayar el argumento, se materializará con el próximo regreso del héroe.

Segmentos argumentales del relato

1. La vida nómada en la pradera.
2. Acampada y tormenta.
3. La búsqueda de Mose.
4. El regreso al campamento.
5. La emboscada de los hombres de Baxter.
6. De vuelta al pueblo en busca de justicia.
7. La captura del Sheriff Poole y sus esbirros.
8. Los preparativos del enfrentamiento.
9. El duelo.
10. Las consecuencias de la batalla.
11. El restablecimiento del orden.
12. La última prueba de Charley.
13. La aparente renuncia del héroe.
14. El triunfo del progreso y la reunión de los dos amantes.

El eje de la frontera en el argumento

Como era de esperar dada la evidente pretensión clasicista del relato, la presencia del eje temático de la frontera en el argumento de «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003) se hace destacar desde el mismo comienzo del filme. En este sentido, una vez presentado de manera pormenorizada el argumento, se puede identificar la presencia generalizada a lo largo del desarrollo del mismo de la oposición, clave para el citado eje, entre los valores de significado asociados a los campos semánticos de la civilización y el *wilderness*. Oposición que se sustenta en la articulación de los muchos arquetipos simbólicos específicos de esta variedad de película del Oeste. Ideas y conceptos como los de el feudalismo, la comunidad, el capitalismo agrícola, el nomadismo, el legalismo o el de la moralidad asociada al código tradicional de los vaqueros del lejano Oeste.

Como se ha visto, el argumento de este relato se abre con la representación de la sinuosa caravana de cabezas de ganado que guían los vaqueros protagonistas por la verde pradera americana. En esa serie de escenas que conforman la obertura inicial, la narración plantea en tono exaltador las cuestiones principales asociadas al campo semántico del *wilderness* bajo las cuales se presenta la naturaleza y la conducta de los protagonistas.

De ahí que junto con la inherente belleza plástica del propio traslado de ganado por la idílica pradera –inequívocamente celebrativo para con el mito westerniano–, el relato irá introduciendo ya las cuestiones del noble código moral del grupo de personajes comandado por Charley y Spearman, de su pericia como virtuosos hombres del *wilderness* capaces de afrontar las resistencias que éste les plantea –en este caso la amenazante tormenta y sus consecuencias–, y en general, de las bondades aventurescas que representan la vida nómada en el espacio natural que caracteriza en un primer momento a los personajes del relato. Un retrato, por tanto, esencialmente positivo de los protagonistas y del ámbito en el que se desenvuelven.

Y frente al tono exaltador con que se celebra la vida en la pradera de los protagonistas, el argumento del relato opone la permanente zozobra en la que se desenvuelve la vida en el pueblo por causa del arbitrario poder del tirano Baxter. De ahí que desde un primer momento se pueda identificar la oposición semántica entre estos dos elementos arquetípicos del sistema mitonarrativo westerniano: la pradera asilvestrada pero noble y coherente, y el pueblo envuelto en las tinieblas caciquiles del tiempo anterior a la llegada del orden, como el gran eje sobre el que se desplegará el contenido temático del filme.

Situación que se revertirá una vez que los hombres puros de la pradera luchen por la necesaria justicia en el pueblo y, una vez que salgan victoriosos del combate, asuman su nuevo lugar en el, ya no tan desordenado, Oeste americano. Ese lugar donde el grupo quedará sometido e integrado en la ordenación comunitaria regulada, esto es, el pueblo. El pueblo que al comienzo del relato es algo oscuro, corrupto y perverso, pero que gracias a los esfuerzos de la lucha colectiva se convierte en un espacio esperanzador sobre el que se construirá el próspero futuro prometido por la llegada de la civilización al caos del *wilderness* y del Oeste.

En este sentido, lo que se propone desde el planteamiento argumental, en términos de la frontera, en un filme como «*Open Range*», no es otra cuestión que la de la necesaria llegada de un orden que regule el vetusto y anacrónico sistema por el que se regularon al comienzo de los tiempos los nuevos territorios del oeste continental estadounidense –representado en el argumento por medio del despótico cacique feudal Baxter y sus esbirros–. Esto es, el permanente conflicto asociado a la épica del género y expresado en la dicotomía entre un caos que se acaba y un nuevo orden que llega. Sin embargo, y aquí reside precisamente la novedad en el tratamiento del eje de la frontera en esta película, en «*Open Range*» el elemento que trae el orden al nuevo territorio es uno que precisamente se encuentra integrado en el entorno del mismo *wilderness*. Puesto que es de ahí de donde surgen el héroe Charley y su jefe Boss Spearman, a la sazón los personajes que libran la batalla decisiva por la justicia.

A este respecto conviene añadir que la cuestión temática esencial planteada por este filme, que no es otra que la descarnada y violenta lucha por la consecución de un espacio ordenado y regulado por unos principios jurídicos legales y asumidos por todos que sean capaces de extinguir las formas de (des)gobierno feudal del tiempo primitivo, aparece dentro del argumento verbalizada por el personaje de Spearman, paradójicamente, en el territorio del *wilderness*, en la pradera. En ese instante en el que tanto él como el verdadero héroe del relato Charley, asumen su tarea. Puesto que como señala Spearman en respuesta a la interpelación de Charley, «*No merece la pena morir por unas pocas cabezas de ganado. Pero si lo merece hacerlo por la libertad de elegir. No está bien que un hombre le diga a otro lo que debe de hacer en este país*». Cuestión que encierra en sí misma toda la serie de oposiciones expresadas en la dicotomía de la frontera. Puesto que eso es precisamente lo que propone en esencia la dialéctica de la frontera: la lucha por la llegada del orden, el progreso y la justicia al caótico territorio adquirido por la elástica frontera en permanente expansión.

V.2.2 Lógica y estrategias narrativas del argumento.

El rasgo que hemos identificado como el origen de todos los planteamientos formales y estéticos que caracterizan a una película como «*Open Range*», esto es, su voluntad por emplear la serie de parámetros propios del relato clásico en su vertiente genérica de western, posee también, como es obvio, una importancia capital en la organización de la lógica narrativa del relato, y en la definición de las estrategias narrativas empleadas por el argumento en su propuesta de construcción de la historia para el espectador. En este sentido, la pretensión clasicista se muestra de manera evidente en aspectos como la organización de un relato fílmico de fuerte preeminencia de la causalidad argumental, en la linealidad y la sucesividad de los acontecimientos argumentales que conforman la trama, en la facilitación al espectador de fuertes indicios pertinencia o en el ilimitado suministro de la información de la historia para el espectador.

El análisis argumental de este relato fílmico revela, a todas luces, que la lógica narrativa responde en primer lugar al principio de causalidad argumental. Es decir, que todos los acontecimientos dramáticos del relato se encuentran ligados unos a otros en virtud de una relación de causa-efecto que permiten al espectador construir la historia propuesta de manera constante y coherente. Esta estrategia, que como se puede observar responde de manera fiel a los principios de construcción de las narraciones fílmicas de índole clásica, es la que permite al espectador aprehender la información narrativa de la historia desde una posición de notable confortabilidad inferencial en la que se suceden en cascada los fuertes indicios de pertinencia de la serie de acontecimientos argumentales que son articulados por la trama.

De esta manera se puede afirmar que a lo largo de todo el relato la actividad de comprensión narrativa del espectador es netamente diáfana, y en ningún momento se le plantean al espectador situaciones de desubicación narrativa. Todo lo cual hace que no se pueden distinguir en el desarrollo de la trama ningún caso de suspensión de la comprensión argumental de carácter permanente más allá de las estrictamente necesarias para el mantenimiento del ineludible suspense acerca de las distintas posibilidades de resolución de la trama argumental propuesta.

A nuestro modo de ver, esta propuesta de configuración de la lógica narrativa del relato «*Open Range*» responde a la voluntad de la narración por insertar al relato en el, ya conocido para el espectador del género, territorio de las expectativas del western cinematográfico. En este sentido, el espectador de esta película, al recibir un relato en el que tanto sus elementos como la manera en que estos se distribuyen se configuran con arreglo a los parámetros más evidentes del género, se encuentra posicionado por la narración frente a un relato en el que su incertidumbre, y por tanto su interés por lo relatado, se articulan más con arreglo a la curiosidad por el modo en que se emplean las formas estéticas típicamente westernianas que por la novedad de contenido que se puedan plantear. Motivo por el cual se puede concluir que la lógica narrativa empleada en este relato se inserta sin ningún género de duda en la tradición consolidada por los cientos de relatos fílmicos del Oeste clásicos. Aquellos relatos en los que se ubicaba al espectador en una posición de centralidad cognitiva que le permitía acceder con facilidad a la historia representada en la pantalla, así como al conjunto de propuestas temáticas y de sentido por ellas planteadas.

V.2.3 Otras estrategias narrativas.

Conocimiento

Dada la particular configuración de la lógica narrativa que hemos identificado en el anterior epígrafe, podemos señalar ahora que el grado de conocimiento acerca de la información de la historia que presenta «*Open Range*» es notablemente alto y de carácter objetivo. Esto es, que la narración proporciona toda la información necesaria para la construcción de la historia y que, por tanto, se puede destacar una nula restricción de dicha información. Al mismo tiempo que dicha información se proporciona desde el punto de vista objetivo de los personajes protagonistas del relato.

También es necesario destacar el hecho de que la narración posiciona al espectador, desde el punto de vista del grado de conocimiento de la información de la historia, de manera paralela a la posición que ocupan los personajes principales del relato. Esto es, que respecto a la información clave los espectadores saben tanto o tan poco como lo hacen los personajes de Charley o de Spearman. Una situación que solamente se ve alterada con respecto al pasado del primero, a la condición de violento pistolero que ostentó en el tiempo ficcional anterior al de la diégesis. Decisión que el espectador motivará de manera transtextual, por cuanto que como se sabe, la cuestión del pasado culpable es, en cierto modo, otro de los recursos arquetípicos del género.

Autoconciencia

Del mismo modo que sucede con la práctica totalidad de las películas de western de la historia del género, más allá de algunas propuestas de experimentación formal aparecidas durante la década de los noventa del siglo veinte –como por ejemplo la confusa y algo pretenciosa «*Dead Man*» (Jim Jarmusch, 1995)–, en «*Open Range*» no se distinguen estrategias narrativas dirigidas a plantear una relación de tipo retórico entre la narración y sus espectadores. En este sentido, se puede concluir que no se dan en esta película situaciones que propicien en el espectador consideración metaficcional alguna, y que por tanto, la cuestión del grado de autoconciencia que el filme ofrece al espectador se reduce a la nulidad propia del género.

Comunicabilidad

En términos de comunicabilidad, esto es, de la disposición por medio de la cual la narración comparte con el espectador la información a la que le da derecho su grado de conocimiento, en el análisis argumental de «*Open Range*» se identifica que la misma es de carácter no restrictivo y altamente comunicativa. De manera que la única información que la narración no revela es la referida al necesario suspense respecto a lo que sucederá a continuación y que, por tanto, en su conjunto nos cuenta a los espectadores todo lo que los personajes saben en cada momento. Situación que solamente se verá alterada, como ya se ha señalado anteriormente, en la transmisión de la información relativa al oscuro pasado del héroe, pero que se terminará por revelar en la resolución del relato.

V.2.4 Estructura actancial del relato.

Del mismo modo en que todos los aspectos del argumento del relato responden a los canónicos parámetros de construcción sobre los que se regían ese conjunto de filmes que la historiografía fílmica ha dado en llamar relato clásico de Hollywood, la propuesta de distribución de los roles actanciales sobre los que se articula esta película se puede distinguir un denodado esfuerzo por emplear un cierto clasicismo formal. De ahí que en la misma se presenten al espectador todos los agentes actanciales tipificados por las distintas disciplinas teóricas de inspiración semiótica que han tomado como campo de estudio cualquier manifestación textual de índole narrativa. Inclusión que llega al extremo de respetar con extremada sobriedad la totalidad de las arquetípicas figuras identificadas por el célebre Propp en su ya legendaria investigación acerca del cuento maravilloso ruso.

Sin embargo, antes de incluir a continuación el modo en que estas figuras se distribuyen en este relato, conviene añadir un pequeño matiz de construcción formal que afecta a esta película que, no olvidemos, se posiciona dentro de la historia del género del western en el estadio temporal más actual. Esto es, en el propio de nuestro tiempo cultural, o lo que es lo mismo, en el de la reutilización formal de cuantos parámetros consolidaron sus poderoso sistema mitonarrativo. Todo lo cual nos hace necesario señalar que, aún cuando la emblemática figura del héroe, aquel personaje por medio del cual se vehicula el conjunto de peripecias dramáticas y de disposiciones temáticas del relato, aparezca articulada en un único personaje —en este caso en el de Charley Waite—; dadas las particularidades del relato fílmico westerniano, según las cuales fueron muchos los relatos que tomaron como principal agente actancial heroico a un grupo de dos o más personajes, en un filme como el que aquí nos ocupa se distingue una tendencia por sugerir una cierta grupalidad de los roles heroicos.

En este sentido se puede afirmar que, en su voluntad por recuperar muchos de los elementos canónicos del género, la narración de «*Open Range*» plantea en algunos casos, y de manera velada, la disposición de los agentes actanciales heroicos a partir de las sólidas, y recurrentes en la historia del género, figuras de la pareja o del grupo heroico. Situación que se puede distinguir de manera primaria en el modo en que se articula la relación del personaje principal de Charley con el de el otro gran foco actancial positivo del relato, el del jefe del grupo ganadero Boss Spearman. Pero también con la del conjunto de éstos que forman la expedición humana sobre la que se vierte la injusticia que propicia la serie de conflictos y acontecimientos que dan pie al desarrollo del relato: el grupo formado por los dos primeros, el grandullón Mose Harrison y el joven e inexperto Button.

De manera que si bien es cierto que a lo largo del desarrollo de las tramas argumentales, la narración permite al espectador la consideración final de un único héroe —el personaje de Charley—, la especial relevancia que la inserción de esta serie de adyuvantes les confiere a los mismo permite al relato recuperar para la expectativas del espectador esas otras estructuras típicas del cine del Oeste como son el grupo y la pareja de pistoleros —que en este caso concreto está sugerida por la actividad conjunta del héroe Charley con su jefe y compañero Boss Spearman—.

Respecto a esta última figura conviene realizar también una serie de matices de cierta relevancia formal. Como ya hemos señalado, aunque al final del relato este sujeto actancial representado por el ganadero Spearman se instituye como un indiscutible y preferencial adyuvante del héroe, a lo largo del devenir del filme su consideración actancial para el espectador es sugerida desde muy diversas posiciones. Así, es el personaje por medio del cual se verbaliza de manera explícita la Tarea que ocupará los esfuerzos del destinatario y sus adyuvantes: el deber moral de combatir la injusticia y la ausencia de libertad para conseguir la definitiva instalación del orden y la ley en el cronotopo diegético del relato. Situación que incluso puede llevar al espectador a considerarlo como la figura Destinador que encarga al héroe su misión. Asunto reforzado por su peculiaridad formal de constituirse como una especie de reserva moral de los auténticos principios del progreso y la civilización, pero que es descartado poco después dada su decisiva y activa aportación a la consecución de la tarea, y a su imposibilidad de colaborar con el héroe en la conquista de la princesa.

Todo lo cual nos lleva a señalar que el lugar reservado en «*Open Range*» para la figura del Destinador es el mismo que en la mayoría de películas que conforman la categoría genérica. Esto es, la moderna nación estadounidense que comenzaba a constituir su imperio jurídico, económico y social en el todavía indómito territorio del *wilderness* continental, que impele al héroe a instaurar el orden basado en los principios culturales de los estados originarios del este. Y que en este relato en concreto termina por incorporar en sus seno a todos los agentes actanciales positivos del relato, quienes tras haber combatido por ella se asientan dentro de la comunidad por ella conformada.

Por último, resta por determinar la posición y los elementos que integran los ejes antagonista y colaborador de la figura del destinatario heroico. Sobre el primero, la organización del relato no deja lugar a posibles disparidades de interpretación y nos permite establecer al personaje de Baxter como el Oponente principal contra quien se deberá librar la batalla por el éxito de la tarea. Y al catálogo de sus adocenados esbirros capitaneados por el corrupto sheriff Poole y el implacable pistolero Butler, como el grupo de contrincantes que lo secundan en su objetivo.

Más peculiaridades presenta sin embargo la categoría de personajes que son articulados por el relato como los Adyuvantes del héroe. Como se ha visto, por encima de todos sobresale Boss Spearman, quien en muchos casos parece compartir la cualidad heroica del sujeto principal Charley, y que como fiel compañero del héroe le asistirá hasta el combate final con Baxter y sus hombres, pero no en su particular conflicto interior que se resolverá con su matrimonio con la amada princesa. Un personaje éste último que se articula como adyuvante, pero también como la materialización del objeto deseado por el héroe a partir de la trama melodramática del argumento –su favor amoroso, que simboliza al final de la película la manifestación evidente del triunfo del orden y el progreso–. Puesto que en efecto, el personaje de Sue es sin duda alguna la Princesa del relato, a quien incluso el héroe deberá rescatar durante la resolución climática del argumento. Momento en el que se revelará también la condición adyuvante de los personajes que representan al pueblo (el transportista Mack y sus hijos, el tendero Ralph o el establero Percy), quienes tras mostrar su cobardía y silenciosa aceptación de la injusticia terminarán por colaborar activamente con el héroe en la consecución final de la tarea.

V.2.5 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo.

La tendencia de los planteamientos narrativos de «*Open Range*» por sugerir un protagonismo del relato de naturaleza bífida a partir de los personajes principales de Charley y Spearman, hace que la determinación de la construcción del punto de vista cognitivo del relato presente también ciertas peculiaridades formales que varían a lo largo del filme. Como hemos señalado más arriba, al tratar de recuperar algunos de los elementos arquetípicos del género, como puede ser la de la pareja de vaqueros, la narración de esta película se sirve en algunas ocasiones de las posibilidades de focalización que estos elementos permiten.

Así, aún cuando la mayor parte de la información de la historia venga vehiculada por la figura actancial protagonista –esto es, por el personaje de Charley quien se configura como el principal foco narrativo y visual del relato–, existen también algunas situaciones a lo largo del relato en que esa misma información se presente al espectador por medio de un punto de vista cognitivo dual o diferente al de Charley. Al mismo tiempo que alguno de los acontecimientos argumentales concretos serán presentados a la percepción del espectador de manera esporádica a partir del foco articulado sobre el personaje de Spearman. Veámoslo.

Como se ha visto, «*Open Range*» comienza con una cadena de escenas que desde el punto de vista formal responde a una especie de abertura tonal en la que se presentan a los personajes principales, su naturaleza diegética, el medio en el que se desenvuelven y, en general, el tono dramático y temático sobre el que orbitará el relato. Esta serie de escenas en las que se representa bajo un tono inequívocamente exaltador para con el territorio –la pradera del Oeste– y con los personajes que en ellas participan, serán ofrecidas al espectador a partir del foco cognitivo elaborado a partir de los personajes de Charley y Boss Spearman. Ciertamente es que aunque en las mismas también aparecerán los otros miembros del grupo ganadero, el peso de la transmisión de la información recae indistintamente en los dos personajes mencionados. Situación de dualidad que se prolongará durante toda la primera mitad del filme, y que se verá alterada de manera progresiva según avance en el relato la melodramática trama asociada a los personajes de Charley y Sue.

De este modo, toda la serie de acontecimientos argumentales referidos a la captura y posterior rescate y curación de Mose, así como los referidos al ataque al grupo de los hombres de Baxter en la pradera, o los preparativos de la batalla final que los ganaderos librarán con el grupo antagonista, presentarán ese carácter dual del foco cognitivo. Situación que se debe al hecho de que durante el desarrollo de estas situaciones, los personajes de Spearman y Charley intervienen de manera conjunta en las mismas. Sin embargo, conviene matizar que aún cuando esta dualidad de presencia es evidente y condiciona sin lugar a dudas la configuración del punto de vista cognitivo, tal y como veremos en el estudio de los planteamientos iconográficos del filme, la narración de «*Open Range*» articula un punto de vista visual centrado prácticamente en exclusiva el personaje de Charley. Aspecto que es el que a la postre permite inferir al espectador la condición de Charley de ser el verdadero héroe del relato.

Toda esta serie de parámetros de configuración del punto de vista cognitivo durante la mayor parte de los dos primeros actos del desarrollo argumental, según los cuales toda la información suministrada al espectador para la construcción de la historia vendrá condicionada por la presencia en escena de los dos personajes citados, solamente presentará dos situaciones alternativas. Se tratará de la escena localizada al comienzo del relato en la que Charley dirige al grupo en los trabajos de reorganización del campamento tras la tormenta –en la que el personaje de Spearman está completamente ausente–, y en aquella otra situación dramática en la que el relato introduce la cuestión de la pericia ganadera de Spearman –a quien el argumento hace aparecer domando una manada de caballos salvajes–. Acontecimiento argumental que es ofrecido al espectador a partir de la percepción narrativa –y también visual– del personaje de Charley.

Salvando estas dos situaciones, el resto de los acontecimientos argumentales presentados por la trama de acción referida al conflicto principal del relato –aquella que lleva al grupo de ganaderos libres a enfrentarse a Baxter y sus hombres–, contará con el vehículo cognitivo de los dos personajes principales como estrategia fundamental. Y solamente habrá una situación dramática, cierto es que de relevancia, en que el peso del foco cognitivo recaerá sobre el personajes de Spearman. Nos referimos a la muerte del antagonista Baxter. Una situación dramática localizada en el acontecimiento argumental climático, el referido al duelo, en la que la narración emplea el punto de vista cognitivo del personaje de Spearman para su transmisión al espectador. Planteamiento que a nuestro entender responde a criterios de consolidación temática puesto que los dos personajes enfrentados en este momento, Spearman y Baxter, simbolizan los dos modelos de conducta asociados al tiempo precivilizado del Oeste, del *wilderness*. Esto es, por un lado su lado más noble y comprometido con el bien común y la comunidad –materializado en Spearman–, y por el otro, la rémora de los vestigios de la rapiña y la ilegalidad representados por Baxter.

Por otro lado, será en el planteamiento de configuración del foco narrativo de la trama melodramática a partir de la cual se consolide de manera definitiva la preeminencia en el mismo del personaje de Charley. Como se ha visto, a lo largo de todo el relato asociado a la trama de acción el punto de vista cognitivo responde con leves matices al criterio de dualidad mencionado. Sin embargo, esta dualidad desaparece por completo en la configuración y la transmisión de la información relativa al conflicto sentimental abierto por la trama del relato entre los personajes de Charley y Sue. Cuestión que recaerá en exclusiva en el personaje de Charley ya desde su mismo planteamiento en el comienzo del segundo acto. Puesto que en efecto, ya desde la primera escena localizada en el interior de la guarida de la princesa, aquella en la que Charley y Spearman llevan a Mose para que le curen sus heridas, toda la información estará motivada por la presencia del personaje de Charley. Un planteamiento que se sustentará en el empleo de estrategias iconográficas de configuración del punto de vista visual centradas en la mirada de dicho personajes, y que será a la postre la cuestión que permitirá a los espectadores del relato inferir la condición de Charley como figura heroica principal del relato.

V.2.6 Temporalidad y espacialidad del argumento.

El tiempo del argumento.

Orden

Como es de suponer a partir de la pretensión de claridad y precisa pertinencia narrativa que caracterizan los planteamientos formales del relato fílmico clásico, la ordenación temporal de «*Open Range*» presenta una extremada linealidad cronológica de los acontecimientos argumentales que conforman el conjunto del relato. De este modo, todo lo representado durante el desarrollo del filme está motivado temporalmente a partir de un criterio de sucesividad temporal en el encadenamiento de las escenas y secuencias. No se dan, por tanto, casos de alteraciones anacrónicas del tiempo narrativo articuladas a partir de la inclusión de casos de analepsis o prolepsis.

Frecuencia

Del mismo modo, la frecuencia con que aparecen los acontecimientos argumentales es de carácter singulativo. Esto es, durante el devenir del relato cada acontecimiento argumental muestra una única acción y explica además un único hecho o situación dramática de tipo autónomo. Es por ello que ninguno de los acontecimientos que permiten la articulación argumental de la trama se repite a lo largo del relato. En este sentido la lectura del relato por parte del espectador se realiza de manera diáfana y lógica, lo que permite evitar la formulación de hipótesis e inferencias temporal equívocas o distorsionadoras.

Duración

Debido a la ya mencionada ausencia en «*Open Range*» de estrategias de configuración temporal como la analepsis o la prolepsis, las duraciones del tiempo del argumento y de la historia coinciden en este caso de manera efectiva. De este modo, la duración de la diégesis propuesta por esta película abarca el tiempo transcurrido desde la llegada del grupo de ganaderos nómadas al dominio del pueblo hasta la resolución de la batalla con Baxter y sus hombres y la posterior reunión final de los amantes Charley y Sue.

Una duración que abarca un periodo de tiempo, nunca especificado por marcas concretas, pero que parece extenderse desde las tres noches y sus respectivos días que Charley y sus ayudantes emplean en combatir al grupo de antagonistas. Así como al más prolongado periodo de tiempo que desde la narración se sugiere que transcurre entre la despedida de los amantes al final del combate, y su posterior reunión una vez que el personaje de Charley ha librado su particular lucha personal contra su pasado. Este último acontecimiento dramático será, además, el único caso en que el filme presente una elipsis temporal de trascendencia narrativa. Puesto que además de evitar la representación de la citada escena, prolonga la duración del tiempo del argumento.

Los espacios del argumento.

Respecto de los espacios empleados por la narración para la construcción argumental, en los mismos se puede identificar también la pretensión del relato por emplear, bajo las condiciones temáticas del eje de la frontera, muchos de los espacios arquetípicos del género del western y de la variedad que aquí estamos tratando. Así, durante el devenir del relato la acción del mismo se empleará el espacio de la pradera libre y sus enverdecidos pastos, lugar de donde proceden los héroes, así como otros espacios del pueblo al que llega el orden como el salón, la cárcel, la iglesia en construcción, los establos del pueblo, la tienda general o la recurrente calle principal. Ese lugar del Oeste en el que siempre se resolvían los duelos, y que de la misma manera aparece aquí como el espacio donde se representa el combate final entre Charley, Spearman y sus colaboradores, frente a Baxter y sus secuaces.

Por el contrario, sorprende la completa ausencia de uno de los espacios más característicos de este tipo de película del Oeste. Nos referimos al rancho. El espacio simbólico por excelencia de la variedad de western de ganado, que se configuró dentro del código genérico como aquel espacio casi sagrado a partir del cual se desarrolló la economía capitalista agrícola de los nuevos estados continentales. Esto es, el feudo norteamericano por antonomasia. Sin embargo, si bien es cierto que el rancho no aparece nunca de manera explícita a lo largo del relato, no lo es menos que se puede considerar que su presencia es, en cierto modo, sugerida y que cumple una función destacada en la narración.

En primer lugar, se puede señalar que el rancho aparece en «*Open Range*» en cuanto categoría simbólica del feudo del cacique Baxter, quien en el momento en que aparece por primera vez se refiere a él como «*la propiedad ganadera más grande de todo el territorio*». Un espacio que él mismo ha «*construido con sus propias manos y su esfuerzo*». Surge de ese modo la imagen del rancho como entidad simbólica del poder, las riquezas y el gobierno que Baxter ejerce en el lugar al que han arribado los ganaderos protagonistas.

Pero además, al quedar el rancho asociado a la figura antagonista principal, el mismo aparece enfrentado a esa otra forma de ganadería que practican en el *wilderness* los protagonistas: el practicado en los vastos espacios libres del continente. De manera que se puede afirmar que esa presencia velada del feudo ranchero se articula como uno de los elementos por los que se teje el conflicto temático final del relato: el de la libertad de pastoreo y la necesidad de su defensa en virtud de los principios jurídicos democráticos que hacen a los individuos responsables ante la ley regulada y no ante las caprichosas decisiones de un cacique local.

V.3 Elementos iconográficos.

Así como hemos visto que el conjunto de planteamientos narrativos empleados en la construcción argumental de «*Open Range*» se caracterizan por un decidido y evidente clasicismo formal, que llevan al relato a posicionarse dentro de la historia del género en la estirpe de relatos del Oeste emblemáticos que consolidaron la época dorada del género, el modo en que en la misma se emplean muchos de los recursos fílmicos iconográficos hacen que se pueda considerar a esta película como un catálogo paradigmático del conjunto de formas estéticas presentes en los distintos periodos del cine del Oeste.

Puesto que en la misma, junto con la aparición de ciertos parámetros fílmicos esencialmente clásicos como el recurso a la centralidad compositiva del héroe o la recurrencia por filmar el espacio asilvestrado del *wilderness* por medio de amplísimas escalas planares, se pueden identificar otro tipo de recursos más propios de los tiempos revisionistas del género como pueden ser el empleo de ralentíes en las escenas del duelo o la inserción durante los mismos de primerísimos primeros planos, e incluso planos detalle, de las funestas consecuencias del ejercicio de la violencia. Un parámetro éste último que llevado al extremo hace que la muerte, ese infausto asunto incrustado en el corazón de la temática westerniana pero que durante mucho tiempo permaneció ajeno a la representación directa, aparezca en la pantalla en toda su crudeza y extensión.

Por otro lado, la condición actual, y por lo tanto posmoderna, de un filme como «*Open Range*» hace que a lo largo del estudio de sus planteamientos formales estrictamente visuales se puedan distinguir varios casos de alusión, de citación e incluso de fidelísima reproducción de alguna de las formas estéticas de grandes obras pasadas del género del western. Es este el caso de las numerosas situaciones que a lo largo del devenir del relato toman como referencia alguno de los filmes canónicos del género antes mencionados: el clásico western de ganado «*Red River*» (Howard Hawks, 1948), la oscura y trágica «*Man of the West*» (Anthony Mann, 1958) o la poética y pesimista «*My Darling Clementine*» (John Ford, 1946).

Por último, creemos necesario incluir aquí, en esta breve introducción a los aspectos iconográficos del filme que aquí nos ocupa, una mención acerca de las variaciones rítmicas y tonales que presenta la película a lo largo de su desarrollo. Como veremos a continuación, «*Open Range*» comienza con una secuencia de escenas de carácter preliminar en la que se plantea el emblemático tono general del relato —que posee su foco principal en la exaltación de la cuestión ganadera y los hombres que la llevan a cabo—, así como el mesurado ritmo visual del primer acto del argumento. Sin embargo, a partir de ahí el relato irá incrementando progresivamente el ritmo narrativo al mismo tiempo que comienza a entretener sus dimensiones modales fundamentales: la del relato de acción que gobierna la trama principal asociada a la temática de la justicia y el enfrentamiento con Baxter, y el más específico del modo melodramático por el que se plantea y resuelve la relación sentimental surgida entre los personajes de Sue y Charley, y que a la postre se revelará como símbolo determinante del nuevo orden alcanzado. Aspecto que permitirá al filme recuperar en la coda final el tono emblemático y el ritmo mesurado del comienzo, dando de ese modo una forma circular al conjunto de la película.

V.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica.

Desde el punto de vista estético el comienzo de «*Open Range*» se presenta de manera inequívoca cargado de todo el simbolismo formal asociado a la vertiente épica del western de ganado. De ahí que en esa secuencia inicial que marca el parámetro tonal, de evidente pretensión exaltadora y conmemorativa para con el mito del ganado en el cine del Oeste, la narración del relato emplee el recurso a la apertura a partir del fundido desde negro, la inclusión de un primer plano del objeto simbólico por excelencia de esta variante de película de western: el ganado, o de que el mismo se presente filmado por medio de una amplísima escala que resalta por encima de cualquier otro aspecto las cualidades espaciales del lugar donde comienza el relato. Ese arquetípico espacio emblemático de la verde pradera de tanta recurrencia en la historia del género, y que en este caso se presenta como una especie de último reducto de las esencias por las que se constituyó la moderna nación americana.



A partir de un plano negro que se resuelve de manera progresiva, la narración abre el relato con la inequívoca imagen de la manada de reses transitando en hilera por la pradera. Pero como se ve, ese objeto simbólico cargado de los múltiples contenidos semánticos que la épica del género ha codificado sobre la misma, aparece ya representado por otro de los recursos canónicos del género: la amplísima escala del plano que no es otra que la del Gran Plano General. Pero la voluntad clasicista del filme no acaba ahí. Tras un plano en contracampo, en el que se incluyen ya la presencia de los inevitables cowboys que guían al ganado, la narración incluye el plano del espacio por antonomasia de este tipo de películas del Oeste: la pradera. Y lo hace aparecer bajo un cielo azul salpicado de nubes blancas.

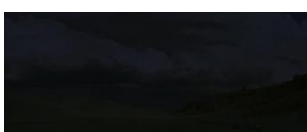
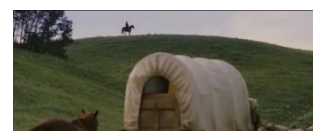
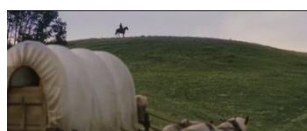
Este cierto esteticismo clasicista con que se abre el relato proseguirá *in crescendo*, a su vez, con la entrada en plano del otro símbolo fundamental de la variedad de western centrada en el ganado: el cowboy. Centauro mitológico que a lomos de su caballo se configuró como el héroe esencial de la variedad, pero también del conjunto del sistema mitonarrativo del western.





Y como se puede distinguir, esta primera aparición del cowboy se representa en pantalla por otra de ese tipo de imágenes vista cien veces en la historia del género. La del Plano General en el que la silueta del vaquero se recorta contra ese espacio del que es al mismo tiempo morador, guardián y subyugador. Planteamiento estético originado a partir de esa actitud celebrativa de la narración para con el mito del western que se prolonga en los siguientes planos de los que se compone la secuencia. El plano contrapicado del héroe Charley sobre un fondo espacial dominado por el cielo azul, quien montado en su caballo otea la caravana de reses. Nueva imagen esencialmente arquetípica del cine del Oeste. Y el posterior Gran Plano General en multiescala compositiva, introducido en el *continuum* narrativo a modo de contraplano del anterior, en el que la simbólica silueta del vaquero recortada sobre la loma de la pradera se integra con otro de los objetos arquetípicos del western: la carreta. Símbolo de ese avance del progreso que permitió trasladar hombres y principios ordenadores hasta el peligroso territorio del Oeste.

Por otro lado, desde el punto de vista estrictamente narrativo, el planteamiento de esta secuencia propone al mismo tiempo ese otro parámetro actancial al que nos referíamos anteriormente, el de la pareja de vaqueros. Puesto que eso es precisamente lo que hace figurar la narración en este instante, la pareja de personajes formada por Chaley y Boss Spearman. Dos individuos perfectamente integrados en el espacio en que los ubica la narración en este comienzo, y que por medio del diálogo subrayan la ambivalencia del espacio representado: un espacio que es simultáneamente símbolo de la naturaleza más idílica y origen de posibles peligros asociados al concepto del *wilderness*. En este caso la tormenta –tanto literal como metafórica– que se aproxima.



Esta secuencia tonal con la que abre el relato terminará del mismo modo como comenzó. Con la inclusión de unos breves planos de los trabajos de guía del ganado, seguidos de un nuevo plano de escala amplísima en el que se representan una vez más toda la serie de arquetípicos elementos semánticos de esta variedad de película del Oeste: la manada de reses en caravana, los vaqueros que las guían, la carreta y la esplendorosamente verde pradera enmarcada por el todavía brillante cielo. Y sobre esta última imagen, el rótulo con el título del filme.

Una abertura que como se puede observar concuerda sobremedida con la serie de planteamientos formales asociada a la épica clásica del género. Puesto que en la misma se pueden localizar, junto con la serie de elementos prototípicos del western ganadero, muchos de los parámetros fílmicos inevitablemente asociados al género. Desde la amplitud escalar, hasta la prominente presencia del espacio simbólico del *wilderness*, pasando por recursos de montaje como la apertura y cierre a partir de fundidos a y desde negro, o el empleo del encadenado sobre movimientos de cámara de tipo panorámico.

Cuestión esta última, la del montaje y los movimientos de cámara, que nos permite introducir otro de los aspectos formales referidos al clasicismo estético del que hace gala el relato que aquí nos ocupa. El del empleo de estos dos recursos con arreglo a la sólida codificación formal del género. De este modo podemos introducir ahora que junto con el uso sistemático de amplias escalas planares en los que el verdadero protagonista es el espacio del *wilderness*, y de los que introducimos a continuación algunos ejemplos gráficos más, en «*Open Range*» se puede distinguir una voluntad por emplear como mecanismo de cesura de las imágenes los encadenados visuales y los movimientos de cámara panorámicos de tipo lateral y vertical.



Así, en virtud de esa necesidad de filmar el movimiento que no sólo el cinematógrafo exige, sino que es condición esencial del relato de acción en cualquiera de sus manifestaciones genéricas, en esta película se sucederán los movimientos de cámara de tipo panorámico y los encadenados que sugieren el avance narrativo de lo relatado.



Otro aspecto iconográfico en el que se puede identificar la voluntad de la narración por articular un relato que en su mayor parte –sobre todo en la primera mitad del filme– se adscribe, sin ningún género de dudas, a los planteamientos del filme del Oeste clásico, es el referido al modo en que se representan en la pantalla al héroe y a los personajes adyuvantes del mismo. Un modo que como veremos a continuación, se sustenta en decisiones compositivas como la centralidad o el empleo de angulaciones contrapicadas. Recursos que se emplean de manera opuesta a los modos por los que se hacen aparecer en imágenes al conjunto de personajes que conforman las fuerzas antagonistas del relato.

En este sentido conviene recordar que en los albores del género, y también en el tiempo inmediatamente posterior del apogeo del western, las películas del Oeste el héroe ocupó siempre el principal eje positivo del relato y que, en base a ello, siempre se le representó de manera que se resaltasen dichas cualidades. De ahí el empleo de parámetros de color sustentados en el blanco y los tonos claros, o de su prominente presencia en pantalla en el centro de los planos. Cuestiones que subrayaban esa cualidad de fuerza positiva e inmaculada que siempre acompañó a este tipo de figuras actanciales.



Centralidad compositiva para el héroe, que en la mayor parte del relato ocupará esa posición central en el plano que no hace sino subrayar su condición heroica, pero que será también compartida con su mentor y ayudante Boss Spearman –quien como se ha visto, conforma esa otra estructura arquetípica del western: la pareja de cowboys–, y por el resto de elementos actanciales de índole positiva.



Esta centralidad compositiva para con los personajes positivos del relato, que posee una innegable procedencia codificada por los relatos clásicos del Oeste en los que se manifestaba una, todavía firme, fe en las propuestas exaltadoras y patrióticas del sistema mitonarrativo del género, posee una continuidad formal con el siguiente elemento iconográfico de importancia: el de las series de montaje y la preeminencia de la pertinencia narrativa como motivación fundamental del empleo de los recursos fílmicos.

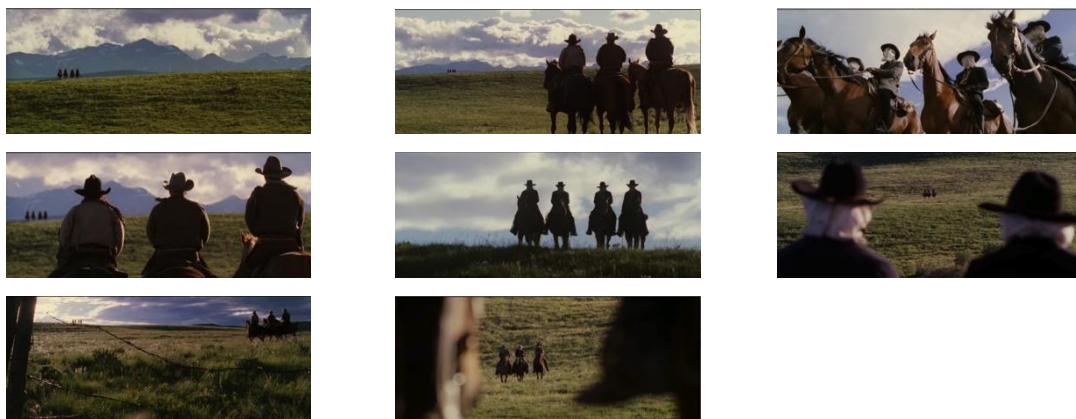
Como se sabe, en el relato clásico de Hollywood –pero también en las manifestaciones fílmicas clásicas de cualquier otra nacionalidad– el rasgo que mejor explica y define el empleo de los recursos del lenguaje fílmico es el del criterio de pertinencia narrativa. Esto es, que cualquiera de los parámetros iconográficos –ya sean éstos de índole compositiva, de movimiento, lumínicos, cromáticos, sonoros, o de montaje– eran introducidos en el devenir narrativo a partir de la idea de que debían de estar al servicio de un tipo de transmisión de la información argumental que permitiese al espectador la comprensión unívoca de lo relatado. Lo que provocaba la ubicación estable del espectador en el centro de la acción relatada –posición desde la cual recibía la información argumental sin fisuras ni error–, y el subrayado visual de lo planteado en términos estrictamente narrativos por el argumento.

En el caso que aquí nos ocupa, esta pertinencia narrativa se puede distinguir también en la serie de estrategias compositivas por las que se introduce la cuestión del enfrentamiento entre los personajes positivos y las fuerzas antagonistas del relato. Una cuestión de la que extraemos a continuación la secuencia visual de la primera llegada al pueblo de Charley y Spearman, y su primer encuentro con el sheriff Poole y el tirano Baxter.



Tal y como se puede comprobar en la serie de imágenes incluidas sobre estas líneas, en el planteamiento del conflicto principal del relato la narración de «*Open Range*» emplea el recurso compositivo del reencuadre opuesto a partir de las figuras humanas –protagonistas y antagonistas– para subrayar muy pertinentemente la naturaleza de dicho conflicto y el enfrentamiento que está por venir. De este modo, en el primer plano de la serie en el que se muestra la llegada de Charley y Spearman al pueblo, éste espacio que a la postre será el lugar en el que deberán de enfrentar la resolución de la tarea, se reencuadra a partir de los caballos de estos dos personajes. Situación que se repetirá cuando se entrevisten con el sheriff Poole y Baxter, en la que como se ve, se establece una evidente oposición visual entre las dos parejas –con planos inversamente reencuadrados por las presencias en pantalla de unos y otros–, que no responde a otra motivación que la de la pertinencia narrativa, por cuanto que la imagen predice lo que el argumento mostrará después.

Por otro lado, estas series compositivas se repetirán de nuevo cuando, un poco más tarde, los hombres de Baxter ataquen al grupo de Charley. Momento en el que la narración, mediante las estrategias del campo-contracampo, de las oposiciones visuales en composiciones multiescalares y del uso de las angulaciones contrapicadas, recurra de nuevo al criterio de pertinencia narrativa como medio para trasladar a las imágenes el conflicto dramático abierto por el desarrollo argumental.



Toda esta serie de estrategias iconográficas extremadamente recurrentes en el cine del Oeste, y por las cuales nos aventuramos a hablar de un patente clasicismo formal de los planteamientos estéticos de «*Open Range*» se posicionan de manera netamente opuesta a la cuestión del empleo de ciertos recursos fílmicos ajenos al western clásico. Nos referimos a los ya mencionados asuntos del empleo de ralenties para la filmación del combate acontecido en el duelo, y a la inclusión en el desarrollo del mismo de ciertos planos en los que se muestra de manera directa los resultados del ejercicio violento. Cuestiones que si bien es cierto que no representan una novedad formal, por cuanto que se insertan dentro de la tradición de recursos fílmicos empleados por las películas de western de periodos tardíos, si que se sitúan fuera de la órbita del western clásico representado por las películas de Ford, Hawks, Daves, Mann o incluso Boetticher.

A este respecto, y antes de incluir aquí su referencia visual, conviene señalar que si bien este tipo de recursos iconográficos no pueden considerarse como prototípicos del periodo clásico del género, su sistemático empleo desde sus primeras apariciones durante el tiempo de renovación formal de los años setenta, hacen que hoy día puedan considerarse desde un punto de vista anacrónico como algo propio del género del western. Como unos recursos que supusieron una novedad formal hace tres décadas, pero que ya no lo son.



Respecto al primer caso, el referido al uso de los ralenties del tiempo de la imagen para la filmación del combate, tal y como se puede observar en los fotogramas arriba insertados –aún a pesar de los condicionantes que suponen la ausencia de movimiento que exige este formato de investigación–, su uso es constante en la escena del duelo. Tan es así que, aunque aquí solo incluyamos dos ejemplos, ninguno de los disparos que se suceden en esta larga secuencia escapan al empleo de la ralentización de la banda de imagen.



Situación que se repite con el otro aspecto iconográfico mencionado. El de la inserción por medio del montaje –de corte inequívocamente analítico– de la serie de planos detalle que ponen en imágenes la materialización de la violencia ocasionada por los disparos de revólver que caracterizan a este tipo de enfrentamiento específicamente westerniano.



Respecto a esta secuencia de escenas que configuran la resolución dramática del relato, el duelo, conviene resaltar por último la extremada fidelidad que la planificación del mismo presenta con los cientos de duelos que pueblan la filmografía del cine del Oeste. En este sentido, la serie de planos de conjunto, de oposiciones multiescalares y de angulaciones contrapicadas por los que se representa con imágenes en esta película la secuencia del duelo, se presentan como extremadamente fieles al canon genérico. De manera que la narración se sirve de ellos para establecer un pacto tácito con el espectador acorde a las expectativas genéricas de éste. En este sentido, basta con observar el comienzo del duelo para certificar su extremado respeto por la tradición formal de este tipo de planificación.



Para concluir este primer epígrafe sobre las cuestiones iconográficas referidas al modo de empleo de los recursos propios del lenguaje fílmico, creemos necesario añadir la disparidad formal que presenta la otra gran vertiente argumental y narrativa del relato: la de la trama melodramática que toma como agentes de su desarrollo a los personajes de Charley y Sue.

Si como se ha visto, parece claro que a la hora de poner en imágenes el conflicto, esencialmente de acción, relativo al combate por la justicia entre los grupos de enfrentados ganaderos, el empleo de los recursos fílmicos se articula en base a la tradición genérica –con recurrencia por la escalas de amplísimas dimensiones, panorámicas, composiciones en multiescala, y todo el catálogo de parámetros que venimos refiriendo–, no lo es menos que la dimensión melodramática recurre, a su vez, a la serie de planteamientos formales específicos del melodrama. De ahí que durante la representación de esta otra vertiente dramática del relato, desde la narración se recurra una y otra vez a la filmación en espacios interiores, al empleo en el interior del plano de objetos visuales que subrayen las líneas compositivas verticales, horizontales y diagonales, a la recurrencia por la filmación a través de espejos, o al uso de los juegos de miradas entre los personajes por medio de la estrategia del plano-contraplano.

Aspectos de alguno de los cuales incluimos a continuación una pequeña muestra en la que la narración, por medio de la estrategia de la progresión escalar – parámetro típico del melodrama– y del reencuadre final dentro del plano de los dos personajes por medio de las líneas verticales de formadas por el marco de una puerta, subraya la motivación sentimental de la acción representada.

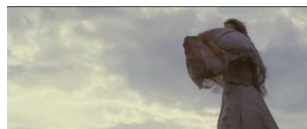


V.3.2 Valores lumínicos y cromáticos.

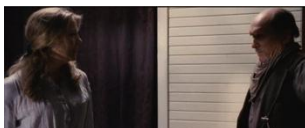
Junto con la estrategia de ofrecer un relato en el que las oposiciones entre los elementos protagónicos positivos y los antagonísticos negativos se articulan de manera fehaciente y con arreglo a un criterio de pertinencia narrativa que facilite el trabajo inferencial del espectador, el empleo de los parámetros cromáticos de «*Open Range*» se configura también de manera que las diferencias entre un grupo y otro de personajes sean visualmente evidentes. De este modo, como se puede suponer, todos los agentes actanciales agrupados bajo el rango de antagonistas comparecen en el relato, en términos de color, significativamente asociados al negro y a los tonos oscuros.



Del mismo modo en que estas fuerzas antagonistas son representadas bajo la negruzca apariencia de un grupo de cuervos, que por otro lado es el rol que cumplen en el relato, sus oponentes positivos y los espacios que los identifican aparecen representados a lo largo del relato de manera nítidamente opuesta. A este respecto la mejor ejemplificación la podemos encontrar en el personaje de Sue, pero también en el espacio que habita: la casa del doctor que hace las veces de guarida de la princesa y de espacio purificador al que llegan en varias ocasiones el héroe y sus adyuvantes.



Una cuestión ésta del color bajo el cual se pone en escena a estos personajes positivos, que hemos ejemplificado sobre estas líneas con la serie de fotogramas del personaje de Sue, que alcanza de manera evidente al mencionado hogar de ésta. Tanto en su dimensión exterior, como en su condición de espacio interior de la acción.

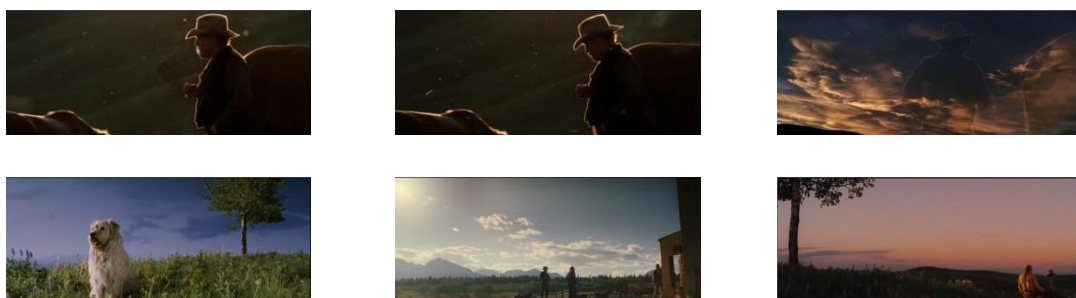


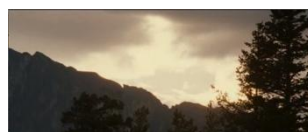
La misma consideración de pertinencia narrativa que, como hemos visto, regula la inserción de todos los elementos iconográficos de «*Open Range*», es la característica principal de los parámetros lumínicos por los que se pone en imágenes la historia representada. De manera que, muy al contrario de esa otra tendencia que parece recurrente en las manifestaciones fílmicas del cine del Oeste contemporáneo, nada hay en esta película que nos permita identificar un uso de la luz de corte hiperrealista o históricamente verosímil. Es más, de acuerdo a la evidente pretensión de clasicismo que se persigue en «*Open Range*», el análisis de las condiciones lumínicas de lo filmado nos hace obligado señalar que las mismas parecen trabajar en la línea de ofrecer un conjunto de imágenes fuertemente simbólicas en las que la luz contribuye de manera decisiva a otorgarles esa naturaleza emblemática de la que hemos hablado.

Respecto de la ausencia de realismo de la imagen, la misma se puede identificar en las múltiples secuencias de noche acontecidas durante el devenir diegético, que en manifiesta oposición a algunos de los filmes tratados en esta investigación, no presentan un uso lumínico verosímil o realista sino todo lo contrario. Esto es, un empleo lumínico en el que parece más importante la nitidez de lo representado y la correcta percepción espectral, que la fidelidad del documento histórico.

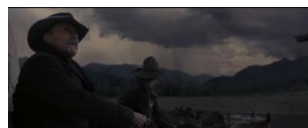
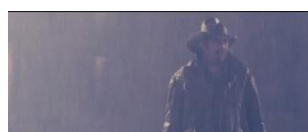
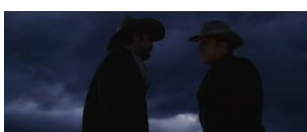
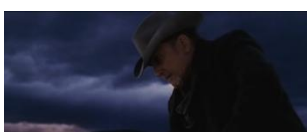
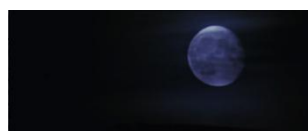


Del mismo modo, este empleo emblemático de la luz por la que se filman las imágenes que conforman el relato, es la condición que permite al mismo la inserción de numerosos planos en los que sobre la base de la transmisión narrativa se articulan una serie de imágenes de inequívoca motivación esteticista en las que se resalta la belleza inherente de ese paisaje del *wilderness*, y que permiten considerar a una película como «*Open Range*» como un filme que trata de seducir las expectativas del espectador conocedor de las claves del código genérico a partir de la inclusión de incontables imágenes paisajísticas, inequívocamente bellas en sí mismas, que recuperan gran parte de los encantos visuales del cine del Oeste anterior.





Por otro lado, estos usos de una luz emblemática, preciosista y cuya motivación de inclusión dentro de los parámetros iconográficos del relato responde a la voluntad de la narración por ofrecer una serie de imágenes pertinentes y estéticamente bellas al mismo tiempo, encuentra un inmejorable ejemplo en las secuencias en las que se preludio esa funesta tormenta que se aproxima inexorable hacia el lugar donde transcurre la diégesis propuesta –recordamos que se trata de una tormenta tanto literal como figurada–. Secuencias en la que como se puede observar, el empleo de la luz no es en ningún caso realista sino que se encuentra motivado por el citado criterio de pertinencia narrativa.



V.3.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.

Los muchos elementos semánticamente arquetípicos que aparecen en este relato contribuyen de manera decisiva a establecer un marco de interpretación para el espectador notablemente estable, que concuerda sobremedida con las expectativas de los espectadores más habituados al género. De esta manera, espacios como la pradera, el salón o el mismo pueblo en su conjunto aparecen en «*Open Range*» con arreglo a los modelos propios del género del western. Es este el caso de la pradera y la caravana de ganado de la secuencia inicial, que como se ha visto, es imposible no concebir bajo las claves formales del western, pero que además, alude directamente a esa otra imagen de igual naturaleza con la que abría la célebre película de Howard Hawks, «*Red River*» (1948). De lo cual damos cuenta a continuación, y que nos sirve para ejemplificar esa tendencia del filme por la alusión y la cita posmoderna de la que se ha hablado antes.



Referencia de carácter visual que se repetirá un poco más tarde en el relato, en la escena en la que la narración ponga en imágenes el improvisado entierro que los personajes de Charley y Spearman celebran sobre la tumba de su compañero muerto, Mose Harrison. Una escena que, salvando las distancias compositivas de los planos por medio de los cuales se pone en imágenes, recupera otro momento capital –e iconográficamente antológico– de la película mencionada de Hawks.



Este juego de referencias visuales sostenido a partir de la alusión, la cita y la recuperación exacta de elementos formales de obras cumbres del género, que es el que nos posibilita hablar de una cierta condición posmoderna del filme aquí tratado, posee una nueva manifestación en el modo de representación de otro de los elementos fundamentales de este relato, pero también del conjunto del género. Nos estamos refiriendo al pueblo. Ese espacio omnipresente en los miles de películas de la vasta filmografía del género del western que en el caso de «*Open Range*» toma como referencia otro filme canónico, estrechamente relacionado con la vertiente ganadera del género, y que no es otra que «*My Darling Clementine*» (John Ford, 1946).



Como se puede observar en los fotogramas incluidos sobre estas líneas, la primera vez que los personajes de Charley y Spearman entran en el pueblo, la narración comienza la secuencia con un movimiento de cámara descendente a partir del inconcluso armazón de una de las edificaciones del pueblo. Este objeto, el armazón de madera que volverá a aparecer en el relato poco más tarde, posee la cualidad de subrayar la idea de un espacio en construcción. Esto es, de un espacio que está en proceso de terminarse y, por tanto, de adquirir la mejora y el progreso. Ideas que desde el punto de vista simbólico, tantas posibilidades temáticas propicia en el género del western. Pero es que además, el espectador de «*Open Range*», o por lo menos aquel espectador cuyas expectativas se encuentran más habituadas al género, no pueden dejar de asociar a ese otro espacio en construcción que dominaba la citada película de Ford. La iglesia de Tombstone.



Por otro lado, la inclusión de esta cita visual nos permite introducir ahora otro de los objetos semánticos arquetípicos del género del western, presente en infinidad

de filmes del Oeste, y que en la película que aquí estamos tratando cumple una función simbólica esencial. Nos estamos refiriendo, como no, a la propia iglesia. Ese espacio sagrado, lugar donde se celebra el ritual simbólico católico por excelencia, y que en «*Open Range*» posee una presencia recurrente aunque eso sí, siempre a modo de fondo espacial.



Espacio recurrente, presente de manera constante por tanto, que esta película se articula cargado simbólicamente de todos los significados asociados al concepto de progreso que el héroe y sus adyuvantes obtienen para el pueblo toda vez que han cumplido con su objetivo. Y que queda perfectamente ejemplificado en los fotogramas incluidos sobre estas líneas. Tanto en el central, insertado por la narración en los prolegómenos del duelo a modo de espacio en donde buscan refugio los temerosos habitantes del pueblo. Como en el último de la serie, un Gran Plano General que la narración inserta en la última secuencia del filme. Aquella en la que, obtenido el orden perseguido, los personajes se reagrupan de nuevo antes de dar por concluido el relato, y en el que sobre la imagen del paisaje montañoso que rodea al pueblo, la narración incluye en el mismo centro del plano la imagen de esa iglesia blanca símbolo del orden alcanzado.

Por último, con relación a la serie de planteamientos iconográficos por medio de los cuales se representan la serie de espacios fílmicos en que se localiza la diégesis de «*Open Range*», creemos necesario añadir una última idea. Aquella que se refiere a la oposición visual que la narración plantea entre esos dos espacios esenciales sobre los que se articula el relato: el pueblo y la pradera. Espacios que al comienzo se presentan de manera opuesta, esto es, la pradera como el lugar idílico y positivo del que procede el grupo del héroe, y el pueblo como foco de corrupción y maldad que éstos han de ordenar. Un modo de representación que junto con la participación de ciertas estrategias compositivas, se sustenta de manera fundamental en el empleo de la luz. Así, la pradera aparecerá desde un punto de vista estético en todo su esplendor emblemático, y el pueblo lo hará en sombras al principio, para más tarde, una vez que se haya resuelto la tarea, aparecer de manera inversa.



V.3.3 Recursos sonoros.

Continuando con la línea clasicista propuesta en «*Open Range*» tanto por los aspectos argumentales como por aquellos parámetros iconográficos de naturaleza esencialmente visual, en el ámbito de los recursos sonoros de esta película también se puede identificar una voluntad de la narración por emplear unos parámetros sonoros de índole clásica. Así, la primera consideración de importancia que al respecto se puede señalar es la completa integración narrativa de los mismos en el devenir del relato. De modo que nada hay en este filme que, desde el punto de vista estrictamente sonoro, se aleje del criterio de pertinencia narrativa que facilita sobremanera la aprehensión espectral de lo narrado.

En este sentido, parece claro que toda la serie de parámetros del sonido, tanto los referidos a la articulación del paisaje sonoro del relato como los específicos de la banda sonora musical, trabajan en la dirección de ofrecer un relato emblemático ajustado a los cánones más tradicionales del género y sin excesivas audacias formales. Cuando no decididamente convencional y extremadamente apegado a los patrones formales del cine narrativo más comercial.

A ello se debe que a lo largo del relato todos los aspectos dialogales presenten para el espectador también por medio de la imagen el foco desde el cual se originan. Esto es, no se dan en ningún caso situaciones de voz over y solamente habrá un caso de voz en off en la que la fuente del sonido no aparezca visualmente en pantalla. Esta estrategia sonora se localiza en la escena en que Charley y Spearman se encuentran por primera vez con Baxter y el sheriff Poole. En dicha secuencia, la narración empleará el recurso a la voz en off del terrateniente Baxter sobre la imagen de los dos personajes positivos encuadrados caminando por el exterior de la calle desde dentro de la cárcel. De este modo, al anticipar la voz del principal antagonista del relato sobre la imagen de sus futuros oponentes, el relato provoca un caso de aprehensión retardada sonoro-visual que enriquece el relato pero siempre desde la convencionalidad.

Respecto del empleo de los recursos sonoros de tipo musical en «*Open Range*», lo primero que se debe destacar es su naturaleza extradiegética. Puesto que en efecto, aunque a lo largo de todo el filme la presencia de la música es constante, la misma nunca posee su origen desde dentro de la diégesis propuesta. Ni siquiera en aquellos espacios arquetípicos del género como la cantina o salón, lugares en los que tradicionalmente los relatos fílmicos del Oeste hacían aparecer los momentos musicales motivándolos como consecuencia de la presencia de cantantes o cupletistas de muy diversa condición.

Por el contrario, la banda musical del filme compuesta por el reconocido Michael Kamen –compositor de algunas de las películas de Costner pero que nunca antes había trabajado dentro del western–, se articula en el relato desde el exterior de la diégesis. Situación que provoca aún más si cabe, la fuerte cualidad de fábula moral que parece regir el sentido final del relato.

Respecto a esta banda sonora musical extradiegética, se puede destacar el pronunciado lirismo de una partitura épica que no hace sino subrayar los significados del filme, y que parece más asociada a la línea estilística del propio compositor –a

quien se deben las bandas sonoras de filmes como «*X-Men*» (Bryan Singer, 2000) o «*Waterworld*» (Kevin Reynolds, 1995)– que no a la relativa al cine del Oeste. En este sentido se puede señalar que la partitura original de «*Open Range*» no se acomoda tanto a las normas musicales del género que establecieron en su día Aaron Copland o Jerome Moross, como a las manifestadas por algunos de esos filmes de Kamen.

Por último, con respecto a esta banda sonora, que aparece de manera recurrente a lo largo de todo el filme –excepto en la secuencia del duelo en la que el único sonido resaltado por encima del resto es el de las armas de fuego– es necesario destacar su construcción formal a partir de dos temas. Uno primero algo grandilocuente y acompañada de dos pasajes solistas de violín y guitarra rítmica –que es con el que da comienzo la apertura tonal del filme–, y otro segundo más sentimental, que se destina a las secuencias de romance entre Sue y Charley. Estos dos temas se alternarán entre los momentos de acción y los melodramáticos, sin que el segundo sufra modificación alguna. Cambios que si presentará el primero que se irá tornando más sombrío y oscuro conforme se vaya acercando la resolución de la trama principal.

V.4 Aspectos temáticos e ideológicos.

Desde el punto de vista de los contenidos temáticos, uno de los rasgos más evidentes de la variedad ganadera de película del Oeste es el de la estrecha relación que este tipo de westerns guardan con uno de los principales ejes del sistema mitonarrativo genérico. El de la representación del fuerte desarrollo de la economía capitalista de índole agroprimaria dentro de los Estados Unidos, tanto en el espacio de las colonias primigenias como en el de los nuevos territorios del Oeste, durante todo el siglo diecinueve.

Un asunto del que se han servido cientos de películas del Oeste para materializar ese conflicto del progreso acontecido a partir de la lucha entre los elementos de la civilización y del *wilderness*, definido en la dialéctica de la frontera. Y que junto con el reiterado uso combinado de los modos del relato de acción y del melodramático ha permitido a este tipo de películas del Oeste articular un amplio rango de temas que, tomando como núcleo esencial las ideas de libertad y de comunidad, van desde la lucha por el dominio del terruño y las fuentes de agua entre ganaderos y agricultores, hasta el de la progresiva pérdida de libertad del territorio como causa del expansivo cercado de los prados, pasando por el de los épicos esfuerzos de los pioneros en sus faraónicos traslados de ganado a lo largo del continente.

Propuestas temáticas que encuentran su más precisa materialización en algunas de las célebres representantes de esta variedad que ya se han citado a lo largo de este capítulo como por ejemplo la cuestión de la progresiva pérdida de la condición colectiva del territorio en «*Man Without a Star*» (King Vidor, 1955) –de la que cualquier espectador recuerda la poderosa metáfora de las cercas de alambre de espino–, o el siempre recurrente asunto del épico traslado de ganado por el *wilderness* en «*Red River*» (Howard Hawks, 1948). Pero también cuestiones más apegadas al modo melodramático como el del amor imposible y las luchas de poder entre familias ganaderas rivales –ejemplificada en la excesiva «*The Big Country*» (William Wyler, 1958)–, o la nostálgica temática de la extinción de la ganadería como sustento productivo del Oeste continental, y su sustitución por nuevas formas industriales como la extracción de petróleo –articulada como el principal eje temático de «*Giant*» (George Stevens, 1956)–.

También en el caso concreto del filme que en estas líneas estamos tratando, las preocupaciones temáticas derivadas del sentido final del relato se circunscriben a algunos de los temas antes mencionados. Es más, parece claro que el tema principal de la película se inscribe de manera directa en el conjunto de propuestas temáticas clásicas de esta variedad de película del Oeste. Ya que éste no es otro, como el propio título del filme pone de manifiesto, que el del recurrente asunto de la libertad de ganadería y los conflictos por él ocasionado entre los ganaderos defensores del pasto libre y los partidarios de la privatización de las extensísimas zonas de pasto de los nuevos territorios.

Un asunto que queda expresado de manera explícita por el diálogo del filme en el momento en que Spearman, interpelando a su camarada Charley, le espeta: «*No merece la pena morir por unas pocas cabezas de ganado. Pero si merece hacerlo por*

la libertad de elegir. No está bien que un hombre le diga a otro lo que debe de hacer en este país». Ya que de eso es precisamente de lo que quiere hablar «*Open Range*», de la necesidad de defender aquello se posiciona en el mismo centro de la cultura estadounidense: esto es, el concepto de una libertad individual únicamente responsable ante la comunidad regulada por los principios democráticos de la nación americana. Principios que como sabemos por el aparato teórico propuesto por el eje de la frontera, se consolidaron en el Oeste continental después de largos y arduos esfuerzos del colectivo comunitario por frenar la barbarie originaria.

De manera que se puede afirmar ya que los temas de la libertad de ganadería y el de la disputa entre la propiedad privada o colectiva de los pastos de los nuevos territorios, se erigen como las principales preocupaciones temáticas del relato. Y será a partir de esta propuesta general desde donde se desarrollarán el resto de valores temáticos propuestos como son el de la necesidad de extinción de un caduco sistema de propiedad de la tierra de índole feudal, y el del surgimiento, sobre sus restos, de un nuevo modelo fundado sobre los valores de la comunidad que finalmente triunfa sobre el primero –valores como los del compromiso o la solidaridad entre iguales puestos de manifiesto por el triunfo final del grupo de vaqueros y el pueblo sobre el elemento tiránico–.

En este sentido, toda la oposición propuesta por la trama principal entre los focos actanciales representados por el cacique Baxter y sus cohorte de antagonistas, con el grupo de nobles ganaderos al que finalmente se le suma el insurgente pueblo, tiene como objetivo narrativo la articulación de dicha propuesta temática asociada a la idea de libertad del individuo que se instala en el núcleo sociocultural estadounidense. Pero que además, al resolverse la misma trama mediante el triunfo de los vaqueros nómadas sobre el anacrónico poder latifundista y monopolístico de Baxter, permite la introducción de otro eje temático recurrente en este tipo de películas del Oeste. El del tránsito de un modo de vida de carácter nómada a otro sustentado en el asentamiento y, por tanto, en la formación definitiva de un espacio regulado y ordenado sobre el que gran parte del cine del Oeste siempre consideró que se edificó el progreso material y social de los Estados Unidos. Esto es, la cuestión de la oposición entre el nomadismo y el asentamiento que se pone de manifiesto en la resolución final del relato. En aquel momento argumental en el que el grupo victorioso decide abandonar la ganadería en trashumancia para instalarse de manera definitiva en el pueblo y dedicarse al comercio.

Estos dos valores temáticos, el de la lucha a favor de una libertad del individuo sostenida por el compromiso democrático, y el del paso del nomadismo al asentamiento, son a nuestro entender los dos ejes sobre los que se configura la propuesta de sentido establecida al final del relato. Aquella que, decididamente participada por la dialéctica de la frontera, propone la idea de un territorio hostil que se ordena y civiliza por los esfuerzos combatientes del grupo. Asunto que como se ve, se integra de manera natural en la tradición genérica, y que permite, por tanto, la consideración de «*Open Range*», como un filme del Oeste en el que también los temas que se proponen son de condición esencialmente clásica.

Por otro lado, tal y como hemos señalado, toda esta serie de temas se configuran a partir de la trama de acción principal del relato. Sin embargo, el otro gran eje argumental del relato, el referido a la trama de índole melodramática que traslada a imágenes el romance surgido entre los personajes de Sue y Charley, permite la introducción de otro eje temático de gran tradición en el género del western en sus distintas variedades. Nos estamos refiriendo a la recurrente propuesta temática de la superación de un pasado culpable, y la redención del héroe por causa del amor y de la lucha por el bien común. Asuntos que se evidencian en el arco de transformación del protagonista del relato, el personaje de Charley.

En efecto, a lo largo del despliegue narrativo de las dos líneas argumentales principales –la referida a la defensa de la libertad y el combate con Baxter, y la de la relación amorosa entre Sue y Charley–, la narración introduce de manera progresiva la existencia de un pasado culposo que lastra la conducta del héroe. Un pasado asociado al ejercicio más despiadado de la violencia, y que como señala el mismo personaje de Charley, le ha llevado a matar a todo tipo de individuos. Tanto a algunos que lo merecían como a otros que no. Y es precisamente mediante esta estrategia de construcción de personajes, que no se puede obviar que es compartida por muchos de los héroes tardíos del género, por medio de la cual el relato articula una última reflexión temática de destacada trascendencia para el sentido final y su relación con la dialéctica de la frontera. El ineludible, para el cine del Oeste, tema de la justicia natural.

Una aportación que se manifiesta con nitidez en la escena por la que se resuelve la relación entre Sue y Charley. Aquella en la que Sue, tratando de redimir al héroe, le llega a señalar a éste que no duda de que haya cometido muchos injustos asesinatos en el pasado, pero que lo que acaba de realizar –la eliminación de Baxter y sus hombres– no es un sórdido asesinato. Es un asunto de justicia natural que no se podía resolver de otra manera. Esto es, la manifestación del siempre recurrente tema de la justicia natural, moralmente aceptable y necesaria, que ha de superar incluso por medio del recurso al ejercicio violento, la arbitrariedad de un sistema de poder basado en la barbarie y la injusticia propias del feudo y el caciquismo precivilizatorio.

Por todo ello, y recapitulando a modo de conclusión antes de determinar algunas implicaciones ideológicas del filme que aquí tratamos, creemos poder señalar que todo este amplio catálogo de temas propuestos en «*Open Range*» –que como estamos viendo abarcan conceptos esenciales para la dialéctica de la frontera como son los de la libertad, la comunidad o el paso del asentamiento al nomadismo– se posicionan de manera inequívoca en la tradición más clásica del género del western. En este sentido parece claro que desde el punto de vista temático, esta película está más próxima a filmes canónicos de la variedad ganadera como los mencionados más arriba que a esos otros filmes revisionistas de las décadas finales del siglo veinte. Un tipo de películas del Oeste que como se sabe, trataron de reformular los parámetros genéricos tanto narrativos como iconográficos y que por ello mismo, afectaron a los temáticos. Introduciendo en la vertiente ganadera del género cuestiones temáticas orientadas a desmitificar la épica exaltadora por la que la misma se configuró.

Desde nuestro punto de vista, la cuestión del clasicismo de la dimensión temática del filme dirigido por Costner es el rasgo fundamental por el cual se puede

considerar que también ideológicamente esta película se inscribe dentro de la misma tradición. En concreto creemos que el hecho de celebrar de manera tan fehaciente y exaltada las particularidades formales y de contenido del género del Oeste, hace que «*Open Range*» se presente como una suerte de *rara avis* dentro del western cinematográfico contemporáneo. Puesto que como estamos viendo en esta investigación, parece una constante en las manifestaciones actuales del género el presentar una cierta actitud de sospecha hacia la mitología codificada por las decenas de miles de películas del Oeste que conforman el corpus genérico. Actitud que no es ni mucho menos específica del estadio actual de la producción westerniana, sino que proviene directamente del tiempo revisionista del crepúsculo iniciado en los años setenta.

Por último, nos gustaría señalar un último apunte respecto a la dimensión ideológica del filme dirigido por Kevin Costner. Como hemos mencionado, el pronunciado tono conmemorativo y sobre-exaltador para con los principios de comunidad, justicia natural y redención asociados al campo semántico de la civilización hacen de esta película una muestra evidente de que el poderoso sistema mitopoyético propuesto por el código del cine del Oeste no está, ni mucho menos, agotado. Pero es que además, creemos que desde el punto de vista ideológico «*Open Range*» ejemplifica la vigencia de una tendencia inaugurada en el género durante ese mismo tiempo revisionista. Se trata de la voluntad, evidenciada por muchos filmes del Oeste, de vehicular a través del recurso a la exaltación de la mitología nacional – puesto que esa es en esencia la posición que ocupa el cine del Oeste en la dinámica de la cultura norteamericana– una crítica velada hacia las decisiones de política internacional actual del gobierno federal. Esto es, que subrayando las cualidades positivas de la dialéctica de la frontera, se trata de poner en evidencia los peligros asociados al ejercicio político contemporáneo.

En este sentido conviene recordar el hecho de que el propio Kevin Costner –un individuo significado públicamente como seguidor de la opción política demócrata–, trató de defender el filme del acoso de cierto sector de la prensa estadounidense que lo acusaba a él de reaccionario por volver al género del western, señalando que tras el fondo temático del filme, tanto él como el guionista habían tratado de sugerir una crítica velada a las polémicas decisiones de la Administración Bush por las que se comenzó la llamada Segunda Guerra de Irak –conviene recordar que en el mismo momento en que se estrenaba la película, el 2003, los Estados Unidos llevaban ya unos meses invadiendo Irak en busca de las supuestas armas de destrucción masiva del sátrapa Hussein–.⁴ Situación que, hemos de reconocer, no hemos sido capaces de saber identificar en el filme, y que por ello mismo consideramos como una justificación pública del propio Costner o como una defensa promocional orientada a tratar de evitar el fracaso comercial que llevaba acompañando a sus filmes desde finales de los años noventa.

⁴ En *Home On the Run*, AMC Publications. No. LXV, Agosto 2003.

VI.

CAPÍTULO 4

The Justice and Revenge Stories

«*Seraphim Falls*»

VI.1. Relatos sobre justicia y venganza en la historia del western.

«¿Acaso no es una carga matar a un hombre y querer construir una vida sobre esa muerte?»

«¿Desde cuándo es matar a un hombre matar a Liberty Valance?»

James Stewart y Edmond O'Brien en
«*The Man Who Shot Liberty Valance*» (John Ford, 1962).

Bajo el amplio y genérico título de «*Justice and Revenge Stories*», que empleamos aquí como aglutinador de esta otra variedad de película del Oeste a la que se adscribe el filme «*Seraphim Falls*» (David von Ancken, 2006), el investigador norteamericano John Tuska agrupa a toda la serie de westerns cuya disposición argumental y contenidos temáticos orbitan en torno al siempre conflictivo asunto de la impartición de justicia en los nuevos territorios del *wilderness* norteamericano (Tuska, 1985:23).

Un variedad de película del Oeste que, dada su generalidad, puede albergar a filmes centrados en la representación de la llegada de la ley regulada socialmente a estos nuevos territorios –películas como aquella a la que pertenece la cita del encabezado de este capítulo «*The Man Who Shot Liberty Valance*» (John Ford, 1962)–, pero también a películas cuyos argumentos se articulan alrededor de los conflictos dramáticos ocasionados por el ejercicio de la ley natural más implacable –caso, por ejemplo, de las múltiples versiones cinematográficas del insólito personaje real del juez Roy Bean–, o de la, siempre recurrente en la historia del género, comisión de fanáticos actos de venganza personal.

Asuntos todos ellos que, como se ha señalado en otras ocasiones, se posicionan en la médula del género del *western* por cuanto que tratan con uno de los ejes fundamentales del poema civilizador del Oeste. El del retrato de la llegada de la democracia y sus usos jurídicos a un caótico territorio que, como hemos visto, se situaba al margen de cualquier tipo de ordenamiento –ya fuera éste social, legal político o económico–, y que junto con los principios económicos capitalistas y el afán industrialista, configuraron el llamado «*espíritu de la frontera*» sobre el que se codificó toda la mitología del western durante el pasado siglo veinte.

En este sentido, la variedad de película del Oeste que trataremos en este epígrafe cuenta en su haber con grandes hitos fílmicos del género que, aún manifestando evidentes distancias argumentales y de contenido, poseen en común la cualidad de trasladar a la pantalla cinematográfica la serie de «*comportamientos humanos sin fronteras*» que delimitan las imprecisas demarcaciones morales que separan a la dinámica civilizatoria de esa otra desorganización primitiva. Lo que provoca que en muchas de ellas se puedan apreciar los signos inequívocos del lado más colorista y refulgente del género –aquel por el que se tratan de exaltar los ilustrados principios jurídicos patrióticos y, por tanto, democráticos–, del mismo modo que en otras muchas se puedan distinguir las más esquinadas y sombrías zonas del comportamiento humano que la llegada de tales principios a las comunidades del

Oeste se propuso eliminar –comportamientos como la más variada condición de asesinatos por venganza como el aquí trataremos–.

Es por ello que conviene no olvidar el hecho de que así como dentro de esta categoría de western se pueden localizar numerosas películas centradas en la representación de la problemática llegada a los territorios del Oeste norteamericano de la justicia regulada –filmes notables como la ya mencionada «*The Man Who Shot Liberty Valance*» (John Ford, 1962) o la también *fordiana* «*My Darling Clementine*» (John Ford, 1946)–, otra gran parte del corpus de películas que bajo el mismo título se engloban orbitan temáticamente en torno a los enfermizos afanes de venganza de sus protagonistas. Es este el caso de películas como la célebre «*The Last Train from Gun Hill*» (John Sturges, 1959) o de «*Pursued*» (Raoul Walsh, 1947), en las que tanto sus propuestas narrativas como sus reflexiones temáticas se articulan a partir de las desmedidos anhelos de venganza de sus personajes principales.

Una vengativa «*caza del hombre por el hombre*», de notable presencia en la dilatada historia del western, y que se presenta como el aspecto fundamental de la película objeto de estudio de este capítulo. Puesto que es esa la principal trama dramática que la misma propone durante su recorrido narrativo y, por tanto, el principio de contenido sobre el que se despliegan el conjunto de valores semánticos articulados durante el relato. Asuntos que se materializan en la intención del filme por representar los difusos límites morales y legales en que se desenvolvían los pobladores del Oeste americano, en aquel tiempo y en aquellos territorios, para satisfacer una injusticia previa.

A este respecto creemos necesario destacar la indudable recurrencia que estos relatos sobre actos de venganza, tanto literarios como cinematográficos, poseen en la cultura anglosajona y, por tanto, norteamericana. Consideración que creemos se debe, en gran parte, a la especial significación moral que conceptos como los de la culpa y la redención poseen dentro del sistema religioso puritano y protestante del que participan dichas sociedades. De ahí que la historia de la literatura y el cine anglosajón esté trufada de textos notables cuya materia dramática se organiza a partir de tramas centradas en la representación de actos de venganza, y en los que se propone una reflexión sobre la moralidad y la necesidad asociadas a dichos actos.

En el caso concreto del cinematógrafo, si bien es cierto que las historias de venganza, generalmente asociadas al modo narrativo de las películas de acción, cuentan con una especial importancia en géneros como el *noir* o el policiaco, no lo es menos que el cine del Oeste se ha servido de ellas en muchas ocasiones para articular gran parte de sus relatos. En algunos casos alcanzando elevada altura estética tal y como señala el mismo Tuska.

Se puede situar el origen del empleo de este tipo de tramas de venganza en el género del western en los mismos albores del cinematógrafo. En concreto, se suele establecer su primer empleo en el cortometraje «*The Massacre*» dirigido por el patriarca D.W. Griffith en 1914, y en la que la venganza corre a cargo de un grupo de nativos americanos que tratan de arreglar viejas cuentas pendientes con el ejército norteamericano. De este mismo periodo primitivista se pueden destacar a su vez tres filmes westernianos cuyas peripecias dramáticas quedan organizadas a partir de el

empleo de una trama principal en la que la comisión de una venganza se erige como motivo principal. Se trata de «*Revenge*» (Tod Browning, 1918), «*Riders of Vengeance*» (John Ford, 1919), «*A Man from Nowhere*» (Francis Ford, 1920). Tres filmes de diversa naturaleza pero que junto con el empleo de la trama de venganza asociada al género del western, destacamos aquí por el renombre que adquirirían unos años después los cineastas que las dirigieron: los dos hermanos Ford y, el luego especialista del fantástico, Tod Browning.

Respecto a este tiempo de formación del código genérico –y también de los propios recursos del posterior cine clásico hollywoodiense– durante las décadas de los años diez y veinte, cabe destacar también el empleo de este tipo de tramas westernianas en muchas de las películas de los héroes primitivos del género. Héroes que como ya hemos visto, aparecían en las películas del género al modo de caballeros andantes del Oeste americano por el que transitaban arreglando todo tipo de infamias y ofensas. Situaciones que les llevaron, en muchos casos, a tener que cumplir con ciertos actos de venganza ineludibles. Es el caso por ejemplo del célebre Tom Mix, de quien se pueden destacar en este sentido, entre las muchas películas que configuraron su leyenda como primer gran héroe del western, filmes como «*The Untamed*» (Emmett J. Flynn, 1920), «*Just Tony*» (Lynn Reynolds, 1922), «*The Last of the Duanes*» (Lynn Reynolds, 1924), «*Riders of the Purple Sage*» (Lynn Reynolds, 1925), en las que el héroe interpretado por Mix debe de resolver un acto de injusticia por medio de la venganza violenta que no le priva del consabido final necesariamente positivo e ingenuamente optimista.

Pero también podemos encontrar ejemplos de esta variedad de película del Oeste en las fecundas filmografías de otros célebres héroes primitivos del western como Buck Jones –«*Roughshod*» (B. Reeves Eason, 1922), «*Trooper O'Neil*» (Scott R. Dunlap y C.R. Wallace, 1922), «*Shadow Ranch*» (Louis King, 1930)–; en la del no menos famoso Hoot Gibson –«*Points West*» (Arthur Rosson, 1929), «*Courtin' Wildcats*» (Jerome Strom, 1929)–; o en la del verdadero padre del género del western, William S. Hart, quien dedicó toda su vida al género, y de cuya centenaria filmografía destacan dos filmes del Oeste centrados en la comisión de una venganza como son «*The Poppy Girl's Husband*» (William S. Hart y Lambert Hillyer, 1919) y «*Hell's Hinges*» (Charles Swickard, 1916).

A su vez, durante la década de los años treinta, tiempo inmediatamente anterior al establecimiento definitivo de la hegemonía del cine clásico de Hollywood, los relatos del Oeste articulados a partir de una trama de venganza también gozaron de cierta relevancia. En ese tiempo es en el que se pueden localizar filmes como «*Destry Rides Again*» (Benjamin Stoloff, 1931), en la que es de nuevo el personaje interpretado por Tom Mix quien, después de salir de prisión, debe de dar caza al hombre por culpa de quien injustamente tuvo que cumplir condena; «*To the Last Man*» (Henry Hathaway, 1933), primera incursión en el género de Hathaway, quien como veremos contribuyó de manera notable a la historia de esta variedad de película del Oeste; o «*The Oklahoma Kid*» (Lloyd Bacon, 1938), uno de los pocos filmes en el que el actor especialista del cine negro, James Cagney, se adentró en los códigos del género del western.

Ya en el tiempo de consolidación del clasicismo, periodo que como se sabe se suele circunscribir a las décadas de los años cuarenta y cincuenta del siglo veinte, la variedad de película del Oeste que aquí tratamos se consolidó como una de las principales formas estéticas del género. Seguramente a ello contribuiría la proximidad de este tipo de tramas a muchas de las empleadas por otro de los grandes géneros del periodo, el *noir*, y la dedicación que al género del western prestaron cineastas de prestigio cuyos filmes eran importantes reclamos para los espectadores de la época. Situaciones ambas que se ejemplifican a la perfección en una de las más aclamadas película de Oeste que, al mismo tiempo, es una de las mejores manifestaciones de este tipo de película de western. Nos referimos ahora a «*Stagecoach*» (John Ford, 1939), la emblemática película de John Ford que, además de haber sido catalogada como la puerta de entrada formal al clasicismo hollywoodiense, es quizás el mejor ejemplo de western de venganza del periodo clásico. Puesto que junto con la profunda valoración que sobre la mitología y los estereotipos del Oeste en ella se realiza, la trama de la venganza –en este caso del personaje de Ringo interpretado por John Wayne– se posiciona como uno de los principales ejes dramáticos del filme.

También en este periodo se pueden localizar otros grandes ejemplos de esta variedad de película del Oeste como la historia de venganza fratricida «*Two Fisted Rangers*» (Joseph H. Lewis, 1939), la segunda parte de la historia de los hermanos James, «*The Return of Frank James*» (Fritz Lang, 1940), la melodramática «*Duel in the Sun*» (King Vidor, 1946) o la excelente adaptación de los códigos fílmicos del cine negro al espacio fronterizo del Oeste americano, «*Pursued*» (Raoul Walsh, 1947). También de estos años finales de la década de los cuarenta se pueden destacar algunas películas del oeste notables cuyas peripecias dramáticas se organizan a partir de la resolución de algún tipo de venganza. Entre ellas destacamos «*My Darling Clementine*» (John Ford, 1946), «*Ramrod*» (André de Toth, 1947), «*Red River*» (Howard Hawks, 1948) o «*Coronel Creek*» (Ray Enright, 1948).

Ya en la década de los cincuenta, tiempo en el que, como se sabe, el género del western entró en su edad dorada, se pueden localizar las mejores muestras de western de venganza de la historia del género. Unas películas en las que junto con la predisposición natural hacia la representación de la acción física de este tipo de tramas, comenzaron a aparecer una serie de reflexiones de naturaleza moral acerca de los propios actos de venganza cometidos por los protagonistas de los relatos. Entre las muchas películas que a este respecto se podrían citar, merece la pena destacar dos filmes notables de Anthony Mann –uno de los cineastas que con mayor precisión dibujó los límites morales de los hombres de la frontera del western–: «*Winchester 73*» (Anthony Mann, 1950) y «*The Furies*» (Anthony Mann, 1950); y otros dos filmes del otro gran cineasta westerniano del periodo, Budd Boeticher, quien junto con el impecable trabajo interpretativo de Randolph Scott, legó para la historia del género dos de los mejores westerns que sobre los problemáticos límites morales de la venganza se hayan filmado jamás: «*Seven Men from Now*» (Budd Boeticher, 1956) y «*Decision at Sundown*» (Budd Boeticher, 1957).

Pero el amplio catálogo de películas del oeste sobre la trama tipificada por Tuska como «*Justice and Revenge Stories*» de estos años cincuenta no se agota ni mucho menos con estas cuatro películas. Otros grandes maestros del género como el propio John Ford o Delmer Daves también le dedicarían algunas de sus películas del

Oeste antes de que la sombra del crepúsculo comenzase a asomarse a los dominios del género. Entre la filmografía del primero creemos oportuno destacar para nuestro propósito la conocida historia de Ethan Edwards, «*The Searchers*» (John Ford, 1956), basada en la novela del mismo título escrita por Alan Le May; así como del segundo decidimos destacar «*The Last Wagon*» (Delmer Daves, 1956). Por último, también con referencia a los westerns sobre venganza de estos años finales de la década de los cincuenta conviene mencionar películas como «*Vengeance Valley*» (Richard Thorpe, 1951), «*Rancho Notorius*» (Fritz Lang, 1952), «*The Violent Men*» (Rudolph Maté, 1955), «*Backlash*» (John Sturges, 1956), «*Gunslinger*» (Roger Corman, 1956), «*The Bravados*» (Henry King, 1958), «*Gun Fever*» (Mark Stevens, 1958) o «*The Last Train of Gun Hill*» (John Sturges, 1959).

Como ya se ha visto en el marco teórico de esta investigación, con la llegada de la influencia de la dinámica contracultural de la década de los sesenta el género del western comenzó a mostrar al mismo tiempo un cierto agotamiento de sus fórmulas narrativas y una cierta inversión de los valores semánticos asociados a su código. Fue este el tiempo que algunos han dado en llamar el del revisionismo crepuscular del género, y que provocó un buen número de mutaciones en las formas textuales típicamente westernianas. Y del mismo modo, también el tipo de película del Oeste que aquí tratamos se vio transformada de alguna manera. Frente a la propensión de la década anterior por representar ciertas historias de venganza desde una angulación de corte psicológico, en la que se subrayaban los dilemas de sus protagonistas vengadores, durante estos años sesenta y setenta del siglo veinte, el western sobre venganza se convirtió en un relato de acción especializado en el que lo que primaba era la representación visual de la violencia de la venganza sobre cualquier consideración de tipo moral.

A ello contribuyó de manera decisiva la importante influencia que en el western norteamericano adquirieron los llamados «*spaghetti western*». Filmes sobre el Oeste americano filmados en Europa, como por ejemplo «*Duello nel Texas*» (Ricardo Blasco, 1963) o «*Django*» (Sergio Corbucci, 1966), más preocupados por una estilización formal en la representación de la violencia que en la traslación a la pantalla de los elementos mitonarrativos del código westerniano. Sin embargo, ello no fue óbice para que la variedad de película del Oeste a la que ahora nos referimos ofreciese todavía muestras de un cierto vigor estético y de una tímida actualidad. Principalmente gracias a algunas de las mejores películas de reconocidos especialistas del género como Howard Hawks, John Sturges o el siempre efectivo Henry Hathaway. Cineastas que contribuyeron a la historia del género –y a la de los westerns de venganza– con películas como «*Nevada Smith*» (Henry Hathaway, 1966), «*Hour of the Guns*» (John Sturges, 1967), «*Rio Lobo*» (Howard Hawks, 1970) o «*5 Card Stud*» (Henry Hathaway, 1968).

Este periodo revisionista se cerraría, en lo referido a los westerns organizados a partir de la trama de venganza, con dos películas de clara vocación comercial y consumo interno en los Estados Unidos, como son «*The Hunting Party*» (Don Medford, 1971) y «*The Revengers*» (Daniel Mann, 1972); con la infame y previsible historia de venganza de unos ganaderos tejanos, «*The Missouri Breaks*» (Arthur Penn, 1976), y con uno de los mejores trabajos de Clint Eastwood, «*The Outlaw Josey Wales*» (Clint Eastwood, 1976).

Como es de suponer, el páramo en que se convirtió la producción norteamericana de películas del Oeste a partir de la década de los ochenta también afectó de manera notable a esta variedad de película del Oeste. En concreto, aunque este tipo de western, debido a la naturaleza de su trama de inequívoca proximidad con el relato de acción policíaco, todavía presentaría alguna muestra más, lejos quedaría ya el tiempo de su éxito. Además, estas mismas serían películas de poca repercusión y escasa calidad formal como «*Young Gun*» (Christopher Cain, 1988) o «*Quigley Down Under*» (Simon Wincer, 1990).

Al contrario si que se puede observar en los años finales del siglo veinte la presencia de tramas de venganza de carácter secundario en alguna de las muestras genéricas con las que se cerraría la centuria. Entre ellas cabe destacar la referida al último acto de «*Unforgiven*» (Clint Eastwood, 1992), presencia que cabe atribuir a la heterogénea mezcla de tramas y estereotipos westernianos que presenta el conjunto de la película, o la trama asociada al personaje interpretado por Leonardo DiCaprio en «*The Quick and the Dead*» (Sam Raimi, 1995).

En lo que se refiere a la presencia de las películas del Oeste sobre la implantación de la justicia y la comisión de la venganza en el western contemporáneo, esto es, el propio de la primera década de este nuestro siglo veintiuno, se pueden destacar algunos aspectos antes de comenzar con el análisis de la que quizás sea una de sus mejores propuestas, «*Seraphim Falls*» (David von Ancken, 2006).

Lo primero que conviene señalar en este sentido es la especial relevancia que el mismo tipo de trama ha adquirido en la actualidad, incluso por encima de otros tipos de western como los del ferrocarril o los de carácter más histórico. Situación que ya sea motivada o no por el vigor y la aceptación por parte de los espectadores que la misma presenta en otros ámbitos del género fílmico, lo cierto es que durante estos últimos diez años son varias las películas del Oeste que se pueden adscribir a la variedad catalogada por John Tuskas como «*Justice and Revenge Stories*». Filmes entre los que destacamos antes de finalizar este epígrafe, el remake sobre la película homónima de Henry Hathaway, «*True Grit*» (Joel y Ethan Coen, 2009), la abigarrada propuesta del Tarantino más desmedido «*Django: Unchained*» (Quentin Tarantino, 2012) o la conseguida y periférica «*The Gundayn*» (Dustin Rikert, 2011).

VI.2 Aspectos narrativos y argumentales.

Continuando con la fecunda tradición que hemos visto posee el *western de venganza* en la vasta y longeva historia del género, se puede introducir ahora que el rasgo principal de «*Seraphim Falls*» (David von Ancken, 2006), aquel que engloba al conjunto de propuestas narrativas, tanto argumentales como de contenido, es, al igual que otras películas de esta variedad, el de la destacada presencia de un pulso dramático muy próximo al de los modos del *thriller* en cualquiera de sus múltiples manifestaciones genéricas. Un ritmo frenético que se materializa en ciertas estrategias como pueden ser el empleo de una trama articulada a partir de fuertes indicios de suspense; el de la ocultación al espectador de informaciones importantes acerca de los personajes del drama y de sus motivaciones interiores; el de la reiterada recurrencia al uso de giros de guión completamente insospechados por el espectador; o el de la utilización de revelaciones argumentales acerca del pasado de alguno de los *dramatis personæ* generalmente en forma de *flashbacks*, y que a la postre se tornan en decisivas para resolución del relato y la articulación del sentido final del mismo.

Estrategias todas ellas también aplicadas en muy diferentes ámbitos genéricos pero que al ser empleadas en esta variedad altamente especificada del relato de acción y aventuras que es el Cine del Oeste, consigue en muchos casos llevar a este tipo de filmes hasta los límites de sus potencialidades expresivas y estéticas. Situación de la que, como hemos visto en el anterior epígrafe, se sirvieron muchos de los más grandes cineastas del *western* y que, aún presentando el mismo notable empobrecimiento simbólico del género acontecido durante las últimas décadas, ha continuado proporcionando una gran cantidad de películas a las masas de espectadores de este nuevo siglo veintiuno. En su mayoría dedicadas a un consumo interno poco exigente pero que, en algunos otros destacados casos como el aquí nos ocupa, logran convertirse en relatos de difusión y alcance universal.

Sin embargo es obligado señalar a su vez que, a pesar de que en «*Seraphim Falls*» se localicen muchos de los motivos, arquetipos y estrategias propias de los *westerns de venganza*, sería ingenuo y precipitado pensar que la misma se integra sin complicaciones ni divergencias en dicha tradición. Es más, tal y como veremos en las siguientes líneas, muchas de las estrategias narrativas y argumentales empleadas en ella por la narración hacen de esta película un espécimen de película del Oeste netamente diferenciada de muchos de los grandes clásicos que antes se han referenciado. Puesto que si bien es cierto que en la misma se pueden identificar elementos como el enfrentamiento a modo de duelo por el que se resuelve la trama principal de «*la caza del hombre por el hombre*», o como la destacada presencia a lo largo de los espacios del relato de ese indómito y agresivo *wilderness* que provoca el extremismo en los comportamientos de los personajes, esta película presenta otros muchos elementos algo extraños a la tradición del género.

Todo lo cual hace que en una valoración previa se pueda concluir que así como efectivamente «*Seraphim Falls*» es una muerta inequívoca del *western de venganza*, sus particularidades formales le sitúan en un terreno mucho más próximo a la posmoderna dinámica general del cine contemporáneo y a su tendencia a la revisión permanente de todas las estructuras narrativas de las que participaba el cine clásico.

VI.2.1. Relaciones entre argumento e historia.

Bajo la premisa de proponer un relato sustentado en la siempre efectiva trama de «*la caza del hombre por el hombre*», la narración de «*Seraphim Falls*» articula un argumento de ritmo dramático vertiginoso, y de una escasa dimensión temporal. En este sentido, antes de ver el desarrollo completo del mismo, se puede avanzar que debido a algunas estrategias narrativas de suspense empleadas por el argumento del relato, en esta película se da una cierta disparidad entre las dimensiones del argumento y de la historia por él construida. Una situación que afecta también al ámbito temático del filme por cuanto que conlleva a considerar la implicación en su sentido final de algunos acontecimientos históricos por ellos introducidos como es el caso de la Guerra de Secesión.

A este respecto podemos avanzar ya que así como el argumento del relato abarca una duración de aproximadamente unos días, tiempo en el que se despliega el enfermizo intento del antiguo coronel confederado Carver (Liam Nesson) por capturar con vida al escurridizo, y también excombatiente de la Guerra Civil norteamericana, capitán Gideon (Pierce Brosnan), la historia por él construida implica un periodo de tiempo mucho mayor. En concreto el que va desde el armisticio de la Guerra de Secesión en abril de 1865, hasta el final del invierno de 1868. Esto es, una duración de tres años.

A nuestro entender, esta decisión de construcción del argumento provoca que junto con las reflexiones motivadas por el implacable avance argumental de la trama, referidas en su mayor parte a las consideraciones morales de la terrible persecución a la que asiste el espectador, la historia representada permita realizar una lectura particular acerca de la misma Guerra de Secesión, y de las poderosas implicaciones ideológicas de cualquier conflicto armado –aspecto que trataremos al final de este capítulo por cuanto que dada su fecha de producción en el año 2006, no puede dejar de asociarse a la coetánea Segunda Guerra Norteamericana en Irak–.

Por otro lado, conviene introducir también aquí, en esta breve introducción del análisis argumental de «*Seraphim Falls*», la escasa relación que el argumento de la misma presenta con la tradición mitonarrativa y simbólica del género del western. Nos referimos ahora a la destacada ausencia en esta película de cualquier atisbo de reflexión acerca de lo que hemos venido definiendo en esta investigación como la esencia del género del *western*. Esto es, el llamado «*eje de la frontera*». Esa poderosa estructura de valores que sustenta la oposición semántica entre la civilización y el *wilderness*, y que en el Cine del Oeste termina por definir las estructuras narrativas, los elementos semánticos y los planteamientos temáticos de todas las películas de dicho género. Pero que, como veremos, en el argumento de esta película apenas cuenta con una presencia relativamente discreta, reducida a ser parte de la naturaleza del espacio del escenario por el que transcurre la trama, y nunca orientada a propiciar las reflexiones sobre el progreso y la lucha por el ordenamiento del Oeste americano consustanciales al género y, por tanto, a la variedad de película del Oeste que aquí tratamos.

El argumento del relato.

Fiel al empleo del suspense como estrategia fundamental del relato, el argumento de «*Seraphim Falls*» comienza con la representación del personaje de Gideon (Pierce Brosnan) vivaqueando entre cumbres nevadas y bajo la sombra de un árbol. El mismo argumento nos sitúa, por medio de la inserción en la imagen de un rótulo informativo, en el territorio de las *Ruby Mountains*, la cuenca montañosa del estado de Nevada. Mientras la narración nos presenta al citado personaje enfrascado en el esfuerzo de hacer un fuego sobre la nieve para cocinar un pequeño mamífero, un disparo de rifle resuena entre las nevadas cumbres de las montañas y Gideon cae abatido al suelo. En ese instante el argumento del relato no presenta para el espectador el origen de los disparos, ni tampoco el motivo de los mismos. La única información que se ofrece es su resultado: una herida en el hombro de Gideon – personaje del que no descubriremos su nombre y parte de su pasado hasta el final del primer acto del guión–.

Tras el disparo, el argumento presenta el comienzo de la frenética huida del personaje de Gideon. Con la herida en su hombro sangrando fuertemente, el argumento nos sitúa junto a él mientras desciende apresuradamente entre los árboles de una escarpada pendiente nevada. Corriendo a toda velocidad y tropezando con la serie de obstáculos que el *wilderness* comienza a presentarle en su huida, Gideon consigue alcanzar un llano y observarse la herida de bala. Es entonces cuando el argumento dispuesto por la narración, empleando la estrategia del montaje alterno – estructura presente a lo largo de todo el relato que estudiaremos con más detenimiento en el apartado iconográfico de este capítulo–, traslada de nuevo al espectador al lugar donde Gideon ha recibido el disparo.

Allí se encuentran ahora el grupo de cuatro personajes que por el diálogo descubrimos son el origen de los disparos. No habrá tampoco ahora ninguna explicación acerca de los mismos ni sobre los motivos que les llevan a acometer la persecución. La escasez de información es tal que el argumento solamente introduce en este momento la precariedad en que ha quedado el personaje de Gideon tras el acontecimiento. Todas sus pertenencias, incluidos el fusil y su caballo, se han quedado allí, bajo los árboles. En ese momento es en el que se puede inferir, gracias al diálogo propuesto por el argumento del relato, que Carver (Liam Nesson) parece ser el líder de los perseguidores y que exige la captura de Gideon vivo. Tal y como dice en un momento del diálogo, «*lo quiero vivo, dispáren a las piernas*».

Planteada de este modo la premisa general del relato y el detonante de la acción, el argumento presentará a continuación, y sin solución de continuidad durante el resto del filme, la serie de extremadas situaciones que tanto Gideon en su huida, como los perseguidores en su intento de captura, deberán de afrontar. La primera de las cuales será el vadeo del río que desciende desde las *Ruby Mountains* hasta el valle.

La larga secuencia en la que el personaje de Gideon trata de cruzar el caudaloso río termina con el infructuoso intento de los perseguidores por capturar a su presa humana. Tras unos revolcones en el agua, Gideon consigue alcanzar la otra orilla. Después, por medio de la citada estructura de montaje alterno, otra vez más el

argumento trasladará al espectador de Gideon a sus perseguidores y de vuelta otra vez más con el primero. Será entonces cuando el argumento presente la pericia de este último para la supervivencia en el *wilderness*. Ayudado de la pólvora de una bala y de su cuchillo de mango de marfil, objeto recurrente que lo acompañará durante todo el trayecto narrativo, Gideon consigue encender un fuego y curarse la fea herida del hombre. Entre llantos y torcidos gestos de dolor consigue extraer el proyectil de la herida para caer luego exhausto sobre la nieve que cubre el suelo. Será entonces cuando, en un aparente momento de tregua, el argumento de la narración introduzca la primera secuencia del pasado. Una secuencia que dada su indeterminación visual y sonora –apenas son unos breves fragmentos de caballos galopando y de una casa ardiendo–, el espectador puede atribuir a un delirio del personaje motivado por el dolor, a un recuerdo a modo de flashback o cualquier otro tipo de motivación. Una vez más la narración del relato juega con la información suministrada al espectador.

La pequeña tregua en la huida que el argumento acaba de representar termina bruscamente con un nuevo salto espacial al lugar de los perseguidores. Estos han rastreado el humo de la hoguera y Gideon, por tanto, debe de precipitarse nuevamente en su huida a través del bosque nevado en que se sitúa la acción. La desesperada y agónica fuga del personaje de Gideon se detendrá, debido a lo exhausto del personaje, en un claro abierto en el bosque. Allí es donde el argumento del relato presentará el primer triunfo parcial sobre sus perseguidores del personaje del perseguido. Escondido en la copa de un árbol, y con su omnipresente cuchillo presto para trabajar, Gideon consigue matar a uno de los perseguidores que le acechan. Es la primera baja del grupo comandado por Carver. Tras ella, Gideon continuará con su esforzada marcha y el argumento, en otra traslación espacial, mostrará las reacciones del grupo de perseguidores. Las primeras dudas se apresan de los matones contratados por Carver.

El argumento alternará a continuación las reacciones de los perseguidores con la llegada de Gideon a una cabaña situada ya en las proximidades del valle. Arrastrando pesadamente sus andares hasta la misma, el huidizo personaje trata de robar un caballo de la cerca de la cabaña. Es entonces cuando sorpresivamente se encuentra con un rifle apuntándole. Tras el imprevisto, el argumento permitirá informar al espectador de que no es alguno de los hombres de Carver quien le apunta sino un niño. Antes de que suceda nada más, Gideon cae al suelo presa del agotamiento. En la cabaña los dos niños y el padre que la habitan curarán su herida y llegarán a un acuerdo por el caballo. Gideon lo pagará con oro y continuará con su huida la mañana siguiente.

Siguiendo sus pasos, el argumento presentará a continuación a Carver y a los tres asesinos a sueldo contratados por él arribando a la misma cabaña. El rastro de Gideon los ha llevado hasta la misma y en ella, después de que el argumento presente su falta de escrúpulos por medio de una injustificable agresión a uno de los niños, consiguen la información que buscaban. Gideon pasó por allí la noche anterior y tras pagar el caballo se ha encaminado por el valle en dirección al poblado más cercano. La huida se reanudará después de que el personaje de Carver muestre un signo de humanidad al detener una nueva agresión a la familia de la cabaña.

El argumento trasladará ahora el vertiginoso y alternado ritmo de la huida a los espacios abiertos del valle. Lugar en el que Gideon tratará de emboscar a sus perseguidores. El argumento lo presentará con ese propósito acechando de noche el improvisado vivac del grupo de perseguidores. Entre la oscuridad de las sombras y los brazos de ramas de los árboles, Gideon se acercará al grupo con el revólver del perseguidor finado en la mano. En una nueva estrategia iconográfica sorpresiva – motivada por la variación en movimiento de la escala del plano–, el argumento representará la imagen del cazador cazado. Puesto que al abrirse el plano el espectador descubrirá que Carver está apuntándole por la espalda.

En este punto es necesario destacar una particularidad del argumento referida a la transmisión de la información para el espectador. Enfrentados visualmente los dos personajes, estos intercambiarán un breve diálogo antes de que Gideon consiga zafarse nuevamente. En dicho diálogo, el espectador descubrirá que la enfermiza persecución a la que está asistiendo se debe a algo que, como expresa el coronel Carver, se llama «*Seraphim Falls*». En ese momento, en el que Gideon parece reconocer el motivo de la persecución, el argumento del relato solamente dispone para el espectador una limitada y confusa explicación. Sin que medie diálogo de por medio, la narración introduce tres planos de naturaleza similar a los del *flashback* anterior, que permiten al espectador plantearse la hipótesis de que esas secuencias que ya han aparecido brevemente en dos ocasiones, pueden ser la explicación de las causas de la persecución. Sin embargo, el argumento no profundizará en ello. Muy al contrario cortará la secuencia para abandonar al espectador con esa incertidumbre narrativa.

De esta manera el argumento continuará con el despliegue de la frenética huida por el indómito territorio del *wilderness*. Gideon en cabeza y el grupo de Carver siguiéndole los pasos cada vez más cerca. Momento en el que el argumento propondrá una nueva muestra de las dotes para la supervivencia y la violencia de Gideon. Durante uno de los alternados tramos en el que la narración sitúa al espectador junto a él, Gideon descubre el cadáver de un oso junto con una trampa de cazador. Después de que el argumento nos lo muestre desmontándola, la instalará en un lugar cercano por donde se infiere que le seguirán los hombres de Carver. Y así lo dispondrá el argumento en la siguiente escena en la que la trampa terminará con otro miembro de los perseguidores. De los cinco iniciales ya solo quedan tres.

La persecución por el angosto valle dejará lugar, tal y como lo plantea la construcción argumental, a una nueva muestra espacial típicamente westerniana: la pradera. En ese espacio el argumento dispondrá el encuentro de Gideon con una banda de ladrones de bancos. Acontecimiento que servirá al argumento del relato para introducir una nueva clave de la personalidad del protagonista. Uno de los forasteros, también antiguo combatiente de la Guerra de Secesión, parece reconocerle y, después de que Gideon reanude su marcha, informa de que se trata de un valeroso y despiadado capitán del ejército unionista que perdió dos hijos durante el conflicto. Esta nueva información suministrada por la narración a través del argumento, que como veremos es algo confusa para la comprensión final del espectador, hace que uno de los forasteros abandone la idea de dejarlo marchar y se separe de los otros con el objetivo de matarlo. Asunto que el argumento del relato resolverá con una nueva muestra de la violenta pericia del personaje de Gideon quien acaba con el forastero gracias al experto manejo del cuchillo y se queda con su caballo.

Continuando su precipitado y apresurado tránsito por la pradera, el argumento nos presentará ahora a Gideon alcanzando un improvisado campamento del ferrocarril. De esta manera, aunque sea solamente a modo de escenario y, por tanto, sin consideración temática alguna, el relato se sirve nuevamente de otro de los arquetipos genéricos que tanta altura estética hicieron alcanzar al género. Y aunque en términos simbólicos la presencia del ferrocarril apenas aporte nada al filme, sí que lo hace en términos argumentales puesto que será en ese lugar donde el héroe de nuestro relato deberá afrontar una nueva resistencia dramática. Tal y como se nos muestra por el argumento, el capataz del ferrocarril descubre en el caballo de Gideon la marca de un ganadero y sospecha que Gideon ha robado el caballo. En un descuido de éste, los guardas del ferrocarril lo apresan y, encadenado, lo trasladan al interior de una tienda.

A continuación, la alternancia argumental presenta la llegada al mismo lugar de los perseguidores. Estos descubren la presencia de Gideon y se ponen a buscarlo sin descanso por el campamento. Como es de suponer, el argumento del relato se sirve de este acontecimiento para acelerar la trama y reincidir en el suspense que gobierna todo el relato. Sin embargo, Gideon conseguirá escapar de sus captores y reanudar su huida por la pradera.

En este último espacio de la pradera por el continua la huida sin tregua de Gideon será donde el argumento introducirá nuevamente otro de los motivos típicamente westernianos: el de la caravana de colonos. Inserción que como en las anteriores ocasiones, apenas sirve para subrayar las cualidades inherentes del escenario donde se desarrolla el relato pero, en ningún caso, para provocar una reflexión más profunda sobre el progreso civilizatorio del Oeste americano. En un breve encuentro, Gideon seguirá de largo y el argumento alternará este acontecimiento con la llegada de los perseguidores, que ya solamente son dos, Carver y Hayes, junto al campamento de la caravana de colonos. Lugar donde pasarán la noche y que servirá de espacio donde tendrá lugar el último giro de guión del segundo acto: el robo de las municiones de Carver y Hayes por parte de los puritanos colonos. Después de lo cual, la persecución se reanudará pero con una nueva motivación dramática, conocida por el espectador pero ignorada por Gideon.

Contrariamente a los cánones tradicionales del género, el argumento del relato articulará al comienzo de este tercer y último acto el ritual simbólico más evidente de esta variedad de película del Oeste: el duelo entre los dos personajes principales del filme. Lo hará además de una manera ciertamente novedosa. Tras el acontecimiento de los colonos, el argumento continúa la acción de la historia de la mano de los dos perseguidores. Con ellos, el espectador seguirá la persecución por la pradera y la llegada de ambos al lugar donde yace el caballo destripado de Gideon. En ese momento, y de nuevo mediante el empleo de la sorpresa argumental, la narración hará que Gideon emerja de las entrañas del caballo y agarre por sorpresa a Hayes amenazándolo con su cuchillo. Carver aún sin disponer más que de una bala no se amedrentará y disparará a matar a Hayes. Será entonces cuando el argumento enfrente en duelo a Carver y Gideon. Que primero se muestran amenazantes con sus pistolas, pero que resolverán el enfrentamiento a la antigua usanza. A golpes de puñetazos.

En este punto del argumento será cuando el espectador descubra finalmente los motivos de tan enfermiza persecución. Para ello se servirá del diálogo de los personajes, por el que se explica el vengativo rencor que motiva el comportamiento de Carver, y de la inserción de un último *flashback*, estéticamente idéntico a los anteriores pero esta vez completo, en el que se explica al espectador lo acontecido tres años atrás, durante el tiempo del armisticio de la Guerra de Secesión. Tiempo en el que como se nos cuenta, Gideon, tratando de capturar al coronel confederado Carver, prendió fuego a su casa, asesinando en ella a su mujer y a sus dos hijos.

Introducida por fin la motivación de toda la trama del relato, y resuelto el enfrentamiento del duelo con el triunfo de Gideon, el argumento reanudará una persecución que se creía terminada. Efectivamente, tras la marcha con el caballo de Carver, Gideon decide continuar y terminar con la venganza que se ha propuesto. Para ello, y de nuevo mediante la alternancia en la representación argumental de la acción de ambos personajes, el relato introducirá antes de la resolución final dos acontecimientos dramáticos más. Acciones cargadas de un fuerte simbolismo pero algo tibias en términos narrativos.

El argumento trasladará primero la acción a una charca de agua en las inmediaciones del nuevo espacio donde se resolverá finalmente el conflicto dramático principal propuesto por el filme: el desierto. En ese lugar, al que el argumento hace llegar al espectador primero por medio de Gideon, y luego por Carver, la narración introducirá el profético personaje del indio. Un tipo dramático, de cierto parentesco simbólico con el Caronte griego que en su barca trasladaba las almas en penas por el río Aqueronte del Hades, que con proféticas palabras obliga primero a entregar a Gideon uno de los dos caballos que acarrea, y luego se lo devuelve a Gideon para que pueda continuar su persecución.

El segundo acontecimiento del que se sirve el argumento, localizado ya en el inhóspito y desolado espacio del desierto, posee también un cierto aroma simbólico algo extraño para la naturaleza del filme. Se trata de los sucesivos encuentros de los dos personajes con el oscuro personajes de *Madame Louise* (Anjelica Houston). Una suerte de sibilina nigromante que prepara a los dos contendientes para el ya casi seguro último enfrentamiento. Esta oscura Madame será la que entregue una bala a Gideon y un revólver a Carver para que en la escena final del relato, que el argumento introducirá a continuación, se resuelva por fin el conflicto abierto entre los dos personajes.

Pero el argumento del relato no lo resolverá a la manera en que el espectador de *westerns*, cuyas expectativas genéricas le orientan hacia un trágico final en el que al menos uno de los dos protagonistas de esta historia de venganza, sino los dos, deberían de encontrar la muerte. Muy al contrario, la resolución final del argumento del relato se articulará de manera ciertamente posmoderna –por lo indeterminado, imprevisto y descreído para con la tradición del género–, con un amago de enfrentamiento en el que ambos contendientes, con sendas heridas de bala, terminan por desechar la venganza y asumir la inevitabilidad de lo ocurrido. De esa manera, el argumento se cerrará con la silueta de los dos personajes recortada por el horizonte, caminando por el desierto como dos almas en pena perdidas por el lejano territorio del Oeste.

Segmentos argumentales del relato

1. Disparos por sorpresa en las *Ruby Mountains* y comienzo de la huida.
2. El intento de vadeo del río.
3. Curación de las heridas.
4. Rastro del humo y continuación de la huida.
5. La primera baja en el grupo de perseguidores.
6. Llegada al refugio y robo del caballo.
7. Emboscada en el valle.
8. Captura en la noche.
9. La trampa del oso.
10. Encuentro con los tres forasteros.
11. La caravana de colonos.
12. Los hombres del ferrocarril.
13. Persecución por la pradera.
14. El duelo.
15. La charca del indio.
16. Travesía final en el desierto.

El eje temático de la frontera en el argumento.

Como ya se ha ido introduciendo en este texto unas líneas más arriba, uno de los rasgos que más se destacan en «*Seraphim Falls*» es la escasa voluntad que en la misma se aprecia por reflexionar acerca de los conflictos temáticos esenciales del género del *western*. Es por ello que se puede afirmar que la presencia del llamado «*eje de la frontera*» en el presente relato se reduce, en el mejor de los casos, a una mera figuración cronotópica y, en ningún caso, se configura como elemento articulador de los significados principales del filme ni, por tanto, del sentido final del mismo. Situación que marca la principal distancia de esta película con la tradición que sus homólogas en esta variedad de película del Oeste establecieron en la historia del género durante las décadas pasadas del siglo veinte.

Unas películas en las que, como se ha visto, los conflictos abiertos por la recurrente trama de la comisión de una venganza, servían para poner en representación asuntos de capital importancia para la mitología del Cine del Oeste. Asuntos como eran la llegada de la justicia regulada a los convulsos territorios del Oeste continental, el necesario abandono de salvajes formas de resolución de los conflictos interpersonales en aquellos lugares o, en definitiva, el del implacable e ineludible avance del progreso civilizatorio sobre los dominios del *wilderness*.

En este sentido es fácil identificar como en la mayor parte de los *westerns de venganza* que pueblan la vasta historia del género, la puesta en escena

cinematográfica de relatos en los que la trama orbitaba en torno a la salvaje comisión de una venganza servía a los mismos para plantear una reflexión abierta acerca de la civilización, el progreso, la democracia y la legalidad. Reflexiones que si bien es cierto que oscilaron entre el ingenuo optimismo del tiempo primitivo del género, la patriótica exaltación durante sus años dorados y el áspero revisionismo del crepúsculo, nunca dejaron de ocupar un lugar esencial en la organización sintáctica, semántica e ideológica de estos relatos. Después de todo, como se ha visto, fue gracias a la oposición semántica entre los dos grandes polos del «*eje de la frontera*», esto es, la civilización y el *wilderness*, a partir de la cual los llamados *westerns de venganza* permitieron a los cineastas que sobre ellos trabajaron articular la serie de reflexiones sobre la legalidad, la moralidad y los principios democráticos y jurídicos que en la mayor parte de ellos se ubicaban.

Sin embargo, muy al contrario de lo esperado, nada hay de ellos en «*Seraphim Falls*». Una película del Oeste sobre la venganza en la que se da una evidente ausencia de reflexión sobre las condiciones morales, legales o jurídicas de la venganza y en la que, por tanto, tampoco se puede encontrar en ella ningún atisbo de consideración acerca de la llegada del progreso civilizatorio como propuesta de solución para la barbarie del *wilderness* en que se desenvolvía la vida en el lejano Oeste. Todo lo cual nos lleva a considerar que «*Seraphim Falls*» es un western muy próximo al filme de suspense pero cuyo argumento se sirve del escenario y de los arquetipos genéricos, no para profundizar en las condiciones inherentes al género, sino para establecer un marco de referencia que bien podría ser cualquier otro. El de la ciudad contemporánea, propio del cine negro, o el de las galaxias lejanas específico de la ciencia ficción. Veámoslo con un poco más detenimiento.

Tal y como se ha visto en el resumen argumental de la película presentado unos epígrafes más arriba, el argumento de la trama de «*Seraphim Falls*» se estructura a partir de la consabida comisión de una venganza. Efectivamente, a partir de una serie de estrategias narrativas propias del suspense, todo en este relato de acción se organiza en base a la posible resolución de la venganza del personaje de Carver sobre el de Gideon. De esta manera, al espectador se le propone un recorrido narrativo en el que se posiciona su incertidumbre frente a lo narrado en la pregunta de si finalmente la satisfacción de esa venganza se realizará o no. Para ello, la narración planteará un juego de ocultaciones y revelaciones de la información de la historia centrada en un único eje: el de la acción relativa a la persecución de Carver y el consiguiente intento de fuga de Gideon.

Por el contrario, quedarán fuera de las estrategias narrativas y de las propuestas de contenido del relato cualquier elemento o valoración acerca de las condiciones, la necesidad o la particularidad de esa venganza. En este sentido, en «*Seraphim Falls*» el espectador no encontrará nunca una reflexión abierta acerca de la ausencia de leyes reguladoras en los territorios del Oeste, de las acciones que muchos de sus pobladores se vieron obligados a llevar a cabo para restituir el imperio de la ley, o de las muchas contradicciones morales que en el desempeño de la justicia natural retributiva –principio jurídico fundamental de las comunidades desreguladas o en vías de regulación como lo fueron los nuevos territorios del Oeste americano–, que fueron moneda de uso corriente en las anteriores manifestaciones fílmicas de este tipo

de variante de película del Oeste. De ahí que se pueda afirmar que, en todo caso, la presencia del «*eje de la frontera*» en esta película sea, cuando menos, marginal.

Decimos marginal puesto que aunque no deja de ser cierto que lo que se propone en «*Seraphim Falls*» es un relato de acción centrado en una trama de venganza ambientado, eso sí, en el espacio y el tiempo propios del Cine del Oeste, en el que no se da, en ningún caso, una organización de sus elementos a partir de la oposición semántica entre civilización y barbarie. Tampoco sería acertado señalar que no se puede distinguir en él algún resquicio de dicho eje. En concreto, en «*Seraphim Falls*» se pueden identificar algunos vestigios de dicha oposición semántica que, aún vaciados de todo contenido simbólico de relevancia, aparecen a lo largo del relato y adquieren, por tanto, cierta capacidad de seducción para las expectativas de los espectadores.

Es este el caso de muchos de los espacios planteados por el argumento del relato. Unos espacios donde se desarrolla la acción del filme que, como se ha introducido un poco más arriba, se presentan a modo de catálogo tipológico de muchos de los espacios recurrentes del género. Así, durante el desarrollo del argumento de «*Seraphim Falls*» aparecerán espacios naturales típicamente westernianos como el desierto, la llanura, la pradera o la cordillera montañosa. Espacios que por sí solos no tienen por qué guardar una relación simbólica con los valores definidos por el «*eje de la frontera*», pero que al ser empleados en este relato como expresión y cualidad de todos los peligros asociados al *wilderness*, pueden ser asociados, en cierta medida, a dicho principio teórico. Puesto que esa es la manera en que aparecen estos espacios en el relato, bajo la doble naturaleza de servir como escenario de las acciones relatado y como muestra de la implacabilidad de los peligros naturales a los que debían de hacer frente los moradores de los nuevos territorios.

A este respecto, ya que estos espacios sirven de pretexto dramático para introducir la serie de elementos naturales que los personajes deben de afrontar en su huida y persecución –como pueden ser las escarpadas pendientes nevadas, el árido y reseco piso del desierto, el caudaloso y accidentado curso de un río o las interminables colinas de la pradera con sus múltiples cuencas desde donde preparar una sorpresiva emboscada–, se puede considerar que el llamado «*eje de la frontera*» está presente en alguna medida en el filme, sobre todo en lo relativo a la simbolización de este inhóspito y condicionante *wilderness*. Sin embargo, la presencia de estos espacios, al no ir acompañada de un desarrollo semántico de mayor envergadura ni tampoco de una reflexión acerca del concepto de progreso a partir de la dialéctica del «*eje de la frontera*», se queda en mera figuración arquetípica. Alejada por tanto de la esencia mitonarrativa del género y vaciada, por tanto, del fuerte contenido simbólico sobre el que se constituyó el vigor estético y expresivo del western en el pasado.

VI.2.2. Lógica y estrategias narrativas del argumento.

Al considerar los términos estrictamente narrativos el argumento desde el punto de vista de la lógica empleada en la construcción de la trama, el rasgo que más destaca en «*Seraphim Falls*» es, una vez más, el ya mencionado empleo sistemático del modo narrativo propio del *thriller*. Esto es, el del suspense. De ahí que a lo largo de todo el relato se plantee al espectador un constante juego de ocultaciones y súbitas revelaciones de la información de la historia sobre las que se codificarán sus expectativas espectatoriales. Estableciendo de ese modo un mecanismo de planteamiento de hipótesis y de resolución de las inferencias por ellas motivadas constante, por el que progresivamente los espectadores van descubriendo poco a poco los principales elementos de la trama, sus posibles resoluciones y las motivaciones de los personajes que protagonizan la acción representada.

Esta suspensiva estrategia oscilante entre la revelación y la ocultación de las informaciones de la historia es la que hace que durante el recorrido narrativo propuesto por el argumento de «*Seraphim Falls*», informaciones de capital importancia para la construcción de la historia se presenten de manera contradictoria o velada. Es el caso de la motivación de la misma trama de venganza de Carver. Acción que, como hemos visto, se constituye como eje dramático principal, pero que el espectador solamente puede alcanzar a comprender hacia el punto medio del segundo acto. Una vez que las confusas secuencias narradas por medio de *flashbacks* se resuelvan. Hasta entonces se asistirá a una persecución sin tregua por el territorio del *wilderness*, en la que los espectadores solamente accederán a la información concreta sobre el estado de dicha persecución y su consiguiente huida.

Hasta tal punto llega a abarcar el conjunto del relato el empleo del suspense que informaciones de especial importancia como puede ser el mismo nombre del protagonista perseguido, Gideon, no se revelará hasta bien entrado el segundo acto. Situación parecida a la de su homólogo perseguidor, Carver, de quien el espectador solo conocerá su nombre, y algo de su pasado, al final del primer acto. Hasta entonces el espectador deberá de formularse de manera constante una serie de posibles hipótesis, que luego se irán revelando como más o menos plausibles, y que solamente se resolverán al final.

Respecto a este evidente empleo del suspense en la formulación de la historia y la presentación de los personajes, conviene señalar también que muchas de las acciones relativas a la trama principal, la de «*la caza del hombre por el hombre*» también corren la misma suerte. De este modo es en el que se entienden los sucesivos episodios planteados por el argumento en los que el perseguido Gideon está a punto de ser capturado por Carver y sus hombres, las súbitas apariciones de elementos de la trama o de personajes que cambian el curso de la acción —como pueden ser el asunto de la reserva de agua del indio, o el de la entrega de la bala y el revólver por parte de *Madame Louise*—, que el espectador es prácticamente incapaz de prever y que reorientan la resolución de la trama en una dirección totalmente imprevista.

Incluso la misma consideración acerca del protagonismo del relato se verá afectada en varios momentos por esta estrategia de ocultación y distorsión de la

información de la historia por el argumento. A este respecto creemos necesario añadir, tal y como veremos unas líneas más abajo, que en muchos momentos a lo largo del relato el espectador es orientado por el argumento a plantearse la consideración de un protagonismo dual. En este sentido, si bien es cierto que en el comienzo del relato las estrategias de foco narrativo y de punto de vista visual empleadas apuntan hacia el personaje de Gideon como héroe del relato, las sucesivas variaciones de estas estrategias, así como la progresiva revelación de las motivaciones de las acciones de Carver en las secuencias de *flashback*, hacen que el espectador se pueda plantear un posible protagonismo dual del relato. Situación que se verá reforzada al final del mismo, una vez que haya acontecido el insólito enfrentamiento entre ambos personajes que no acaba con la vida de ninguno de los dos.

Por otro lado, a pesar de la fuerte presencia de esta serie de estrategias propias del suspense que tratan de confundir al espectador, en «*Seraphim Falls*» también se puede destacar un evidente propósito por emplear la causalidad narrativa como principio de ligazón de unos acontecimientos con otros que evite la completa desorientación del espectador. En este sentido se pueden entender todos los acontecimientos representados relativos a la resolución de la trama de la persecución. Representación de estos acontecimientos que provoca que, al planteamiento y la resolución de una resistencia a la huida de Gideon planteada durante el transcurrir del relato, le siga de manera recurrente el planteamiento de las reacciones y los esfuerzos del grupo perseguidor por subvertirla. Una situación, puesta en imágenes de manera precisa por un más que acertado empleo de la estrategia iconográfica del montaje alterno, que consolida la idea de una trama de oposición dual en la que a un acontecimiento A (de huida de Gideon) le sigue otro B (de persecución del grupo de Carver). Así sucesivamente hasta la resolución final.

Al mismo tiempo, esta fuerte motivación causal de los acontecimientos, que como hemos visto no impide ciertas desubicaciones narrativas del espectador, es la que propicia la estructura lineal del argumento del relato. Estructura sobre la que se organiza el avance cronológico de la acción de la historia representada que solamente se verá alterado por las secuencias narradas a modo de *flashback*. Respecto a la relación entre las distintas duraciones temporales del tiempo de la historia y del argumento y el empleo de la linealidad en la construcción del segundo, hay que señalar también que la inserción de estas secuencias de *flashback* no puede considerarse una ruptura al respecto por cuanto que éstas no afectan al natural transcurrir del argumento, ya que se refieren a un tiempo anterior al mismo que introduce la motivación explicativa del frenesí persecutorio de Carver pero sin guardar relación dramática con las peripecias de la trama principal de venganza.

Dilación y redundancia.

Toda esta serie de estrategias narrativas de ocultación inicial de la información de la historia y de su progresiva revelación a cuenta gotas durante el recorrido narrativo, se sustenta en un efectivo trabajo de diseminación a lo largo del relato de dilaciones y redundancias argumentales.

Respecto de las primeras, como ya ha quedado dicho, «*Seraphim Falls*» se caracteriza por presentar algunas lagunas argumentales cuya resolución solamente se

dará después de un tiempo variable durante el cual se juega con las expectativas del espectador. Estas dilaciones se refieren a dos grandes ejes dramáticos. En primer lugar, el argumento del relato, como es de esperar, dilata la posible resolución de todos los acontecimientos referidos a la trama principal de persecución y huida. De esta manera, toda la serie de acontecimientos como la referida al vadeo del río, a las emboscadas entre árboles o en la pradera en las que van cayendo los hombres de Carver, o la del final enfrentamiento entre ambos contendientes, se dilatan de manera constante y sistemática durante un breve tiempo con el objetivo de mantener el suspense del espectador.

En segundo lugar, la dilación informativa afecta también al nivel de la historia debido a las sucesivas secuencias de *flashback* en las que se pone en imágenes el pasado de los personajes y que, a la sazón, se convertirán en el motivo dramático por el que se explicará la terrible persecución planteada por la trama del relato. Estas secuencias de *flashback*, repetidas hasta en cuatro ocasiones, se caracterizan por presentar una cierta y confusa similitud en las tres primeras –por las que se plantean nuevas lagunas al espectador–, que solamente se resolverán con la última secuencia de *flashback* por medio de la cual las otras cobran sentido.

De esta manera se manifiesta también aquí el suspense generalizado del relato ya que, en la primera inserción el espectador no sabe si atribuir el significado de esa secuencia a un tiempo anterior a lo narrado o a un pasaje onírico o alucinatorio del herido personaje que la vehicula, el de Gideon; en la segunda y en la tercera, dada su reincidencia, el espectador comienza a considerarlas desde el punto de vista de su posible naturaleza temporal; y en la cuarta y última –la más extensa y aquella en la que lo representa aparece articulado por relación de causalidad–, se permite comprender al espectador su carácter explicativo para con las motivaciones de la trama de venganza.

En cuanto a las redundancias se refiere, en «*Seraphim Falls*» encontramos también el empleo de dos tipos de repeticiones. Por un lado las referidas al nivel de la historia, esto es, las de contenido. Redundancias que tienen que ver con la naturaleza de las acciones vengativas representadas en las citadas secuencias de *flashback*, y que son por las que se explica el incendio ocasionado por la mano de los soldados unionistas capitaneados por Gideon que termina con el asesinato de la familia de Carver que motiva toda la persecución.

En el otro extremo, el de las iteraciones relativas al plano argumental del relato, durante el devenir de «*Seraphim Falls*» se pueden identificar varias situaciones que si bien no aparecen a la manera de repeticiones idénticas, su particular naturaleza referida a la puesta en imágenes de la trama de la venganza hacen que puedan ser consideradas de algún modo como redundancias narrativas. Es el caso de las sucesivas pruebas o peripecias dramáticas que el personaje de Gideon en su huida, y el Carver y sus hombres en su intento de captura, deben de afrontar durante el desarrollo general de la trama. Situaciones como por ejemplo la de las trampas improvisadas por Gideon –la del árbol y la del oso–, la de la emboscada en la noche de Carver o la del rastreo del humo de la hoguera del primer acto, sobre las que se articula la estructura de «*la caza del hombre por el hombre*» que constituye la principal incertidumbre de la estructura de suspense del relato.

VI.2.3. Otras estrategias narrativas.

Conocimiento

En línea con la predominancia en el relato del suspense en cuanto modo narrativo, el acceso a la información de la historia propuesto al espectador por el argumento –esto es, el grado de conocimiento planteado por la narración–, debe de ser considerado como altamente restrictivo. En este sentido, la narración de «*Seraphim Falls*», al poseer como principal objetivo causar la inquietud ante los acontecimientos venideros y el suspense generalizado con respecto a las posibles resoluciones de la trama y a las motivaciones de los personajes, juega constantemente con lo que sabe y deja de saber el espectador. Esto es, limita de diferentes maneras el conocimiento y el acceso a la información de la historia del espectador.

Esta situación es la que provoca que se alternen durante el relato las situaciones en que el espectador sabe menos que cualquiera de los personajes –caso del comienzo de la película en el que se detona la acción por medio del disparo imposible de prever, o del pasado relatado en las secuencias de *flashback*–, con aquellas otras en que el espectador sabe más que alguno de los personajes –caso de las sucesivas trampas que el personaje de Gideon les tiende a sus perseguidores–, o con las inevitables situaciones en las que se emplaza al espectador en una posición narrativa en la que sabe tan poco como cualquiera de los protagonistas –caso, por ejemplo, de los imprevistos encuentros con los personajes de los forasteros, de *Madame Louise* o del indio–. Todo lo cual hace que, desde el punto de vista del grado de comunicación empleado por la narración del relato «*Seraphim Falls*», se pueda considerar que el mismo oscila entre diversos grados de sorpresa y suspense.

Autoconciencia

En términos de autoconciencia, esto es, del grado de autoreferencialidad que plantea el relato, no se aprecia en «*Seraphim Falls*» ninguna estrategia narrativa encaminada a proporcionar reflexión metaficcional alguna relativa al hecho mismo de narrar una película. Al mismo tiempo, tampoco se distingue en este filme cualquier intento por reflexionar sobre el género del *western* o sobre alguno de sus canónicos elementos desde dentro de la narración. En este sentido, «*Seraphim Falls*» se presenta como un puro relato de acción alejado tanto de la tendencia contemporánea al ensayismo fílmico autorreferencial como del revisionismo genérico de las últimas décadas.

Comunicabilidad

Por último, en referencia a la tendencia al argumento a comunicar los datos de la historia, «*Seraphim Falls*» se presenta como una historia fuerte, cerrada y autónoma que, aunque sostenida en una estrategia de suspense por la que se omiten ciertas informaciones a lo largo de la historia, al final del relato todas las informaciones tanto del argumento como de la historia quedan reveladas y resueltas. Se trata, por tanto, de un filme en el que a la resolución del mismo el espectador ve satisfechas todas sus expectativas referidas a las peripecias dramáticas planteadas por el relato.

VI.2.4. Estructura actancial del relato.

Planteada a la manera propia de un *thriller* de persecución, se puede afirmar ahora que la trama de venganza que organiza al resto de elementos narrativos de «*Seraphim Falls*» se estructura, en términos actanciales, con arreglo a los patrones del relato clásico. Esto es, que en la misma se pueden identificar, con algunos matices formales, las principales instancias actanciales definidas por la semiótica narrativa greimasiana y las posteriores aproximaciones teóricas al estudio de los mecanismos narrativos (Bal, 1985:19-55).

De este modo, se puede comenzar señalando que en términos puramente narrativos, en «*Seraphim Falls*» el personaje de Gideon sirve como figura del Destinatario y, por tanto, sus esfuerzos a lo largo del relato por evitar ser cazado se convierten en la Tarea que él, en cuanto héroe, debe de afrontar por imperativo de su supervivencia. Todo lo cual hace que nos volvamos a encontrar en este *western* con una figura del Destinador de naturaleza abstracta. Situación habitual a la idiosincrasia del cine del Oeste, en el que en la mayoría de casos la figura del Destinador de la Tarea no es una persona sino una abstracción de la sociedad norteamericana, de su autodenominado destino histórico y de sus valores sociales, económicos, políticos y jurídicos.

En definitiva, parece claro por tanto que en «*Seraphim Falls*» la Tarea que debe de afrontar el héroe Gideon no es otra que la de evitar ser capturado por Carver y sus hombres. Lo que hace que, una vez más, la figura del Destinador del relato sea la abstracción de la sociedad norteamericana del tiempo relatado que es, a la postre, la que permite y provoca esos «*comportamientos humanos sin fronteras*», manifestados por Gideon y representados en la película. En este sentido, junto con el natural instinto de supervivencia que se le supone a todo ser vivo –y que impulsa también a Gideon en su huida–, el origen de la lucha descarnada entre ambos contendientes, aquel motivo por el que se les permite a los personajes recurrir a cualquier tipo de comportamiento para satisfacer una venganza personal o para evitar la muerte, no es otra cosa que el propio sistema moral y legal de la frontera. O lo que es lo mismo, son los principios organizativos de la nueva sociedad instalada en los nuevos territorios los que obligan al héroe a resolver su Tarea de cualquier manera. Al mismo tiempo que son los que permiten emplear, a ambos contendientes, cualquier medio para su satisfactoria resolución. Sea este legal o no.

Del mismo modo, esta misma abstracción de la sociedad norteamericana y sus principios fronterizos es la que da forma a las motivaciones del sujeto Antagonista, el coronel confederado Carver, cuyo objetivo no es otro que el reverso de la Tarea de Gideon. Esto es, capturar a este último a toda costa para satisfacer su vengativa demanda de justicia y evitar de ese modo que cumpla con su Tarea. Formulación actancial que sirve para establecer un cierto tipo de dualidad en la configuración del héroe del relato. Al mismo tiempo que permite al relato presentar una serie de figuras Adyuvantes que colaborarán con el héroe en su huida –los campesinos del valle, los colonos de la caravana, el indio del desierto o la enigmática *Madame Louise*–, y una serie de Oponentes que ayudarán al Antagonista en su intento por evitar que la Tarea se resuelva –principalmente los asesinos a sueldo contratados por Carver–.

Por otro lado, la particular manera en que se presentan algunas de estas instancias nos hace introducir antes de terminar este epígrafe una serie de matices a todo lo expuesto anteriormente. Nos estamos refiriendo ahora a la tendencia manifestada por la organización narrativa de «*Seraphim Falls*» por equiparar a todos los niveles –tanto formales como de contenido– a las figuras protagonista y antagonista del relato. Situación que provoca que, en la resolución final de la película, los límites entre ambas se vuelvan difusos y ambivalentes. De igual manera que sucede con las cargas de valor que durante el relato se van estableciendo sobre estos personajes y sus comportamientos. Todo lo cual provoca, a nuestro entender, que al momento de la resolución del relato no se pueda identificar un único héroe del mismo sino dos. O por lo menos dos heroicas víctimas.

Así como desde un primer momento la inclinación natural del espectador es la de conferir a Gideon, en su condición de perseguido, la identidad de héroe protagonista del relato, y a Carver, en su papel de perseguidor, la de ser la resistencia contraria, lo cierto es que la progresiva revelación de las cualidades y las motivaciones del último durante el desarrollo de la trama hace que al final del filme la narración plantee abiertamente la ambivalente cuestión de quién es realmente el héroe del relato. Si lo es Gideon, tal y como parece desprenderse de la estructura actancial propuesta, o si por el contrario lo es Carver, quien a lo largo de la trama se va revelando como un hombre íntegro y de sólidos principios morales, forzado hasta la venganza violenta por causa de un crimen pasado no resuelto.

Esta propuesta narrativa, claramente posmoderna, es la que, como veremos más adelante, contribuye de manera decisiva a la particularidad ideológica vehiculada por los temas de este filme, y la que a la postre se constituye como uno de los principales valores renovadores del filme. Ya que al igualar ambas figuras actanciales, en «*Seraphim Falls*» se invierte uno de los arquetipos más recurrentes dentro del paradigma westerniano de los relatos de venganza. El de que en la oposición entre perseguidor y perseguido propuesta por este tipo de tramas, uno de los dos contrincantes terminaba de manera invariable muerto o capturado en la secuencia ritual del duelo. Y ese siempre fue, hasta el tiempo de las variaciones propuestas por el revisionismo finisecular, el personaje del antagonista.

Pero al contrario de lo esperado, en «*Seraphim Falls*» la secuencia ritual del duelo no se resolverá de esta manera. Habrá duelo pero ninguno de los dos rivales morirá. Al mismo tiempo, durante su desarrollo el espectador recibirá la información determinante acerca de las motivaciones dos personajes y acerca del crimen que en el pasado Gideon, amparado en su autoridad marcial, cometió sobre la familia de Carver. Revelación que hará virar por completo la percepción del espectador acerca de la moralidad del perseguidor, provocando de ese modo que se posicione del lado de Carver o, cuando menos, que comprenda la ineludible fatalidad que afecta por igual a ambos personajes. Consideración esta última, la de presentar al protagonista y al antagonista igualados como meras víctimas, como si fueran el amargo resultado de un conflicto bélico innecesario, la que se constituye como el importante matiz formal que distancia a esta película de la tradición genérica de *westerns de venganza*, y la poderosa carga de valor antibelicista de la película.

VI.2.5. Focalización narrativa o punto de vista cognitivo.

A la hora de valorar el planteamiento de construcción de la focalización narrativa del filme, aquello que en términos *bordwellianos* se identifica como el punto de vista cognitivo por el cual el espectador recibe la información argumental necesaria para la adecuada construcción de la historia, se debe de prestar especial atención a la particular estructura de persecución que caracteriza a todo el filme. Ya que es debido a esta estructura, sustentada en el empleo de una estrategia iconográfica decisiva para el resto de estructuras narrativas y de contenido observables en la película: el montaje alterno, la que hace que se pueda identificar, al igual que sucedía con los roles actanciales, una dualidad de base entre los personajes de Gideon y Carver que determina al resto de elementos narrativos y argumentales de esta película.

Como ya se ha repetido en otras ocasiones a lo largo de este capítulo, desde el punto de vista argumental, todo en «*Seraphim Falls*» se caracteriza por el empleo sistemático de la alternancia y de la recurrencia en la representación de las acciones de los personajes. En este sentido es sencillo caracterizar la trama de toda la película como la del planteamiento de una persecución implacable por parte de un personaje hacia el otro. Lo que en términos narrativos se traduce en el empleo constante de una reiterada alternancia entre las acciones de uno y las consiguientes del otro. Es lo que se podría definir como el empleo de un mecanismo de Acción y Reacción según el cual se suceden indistintamente en la pantalla las representaciones de los esfuerzos de uno por capturar al otro y los correlativos esfuerzos del otro por escapar del primero.

Esta decisión de construcción narrativa, junto con el recurrente empleo de la ocultación para el espectador de ciertas informaciones clave relativas tanto a la trama persecutoria en sí como a las motivaciones de los personajes, es la que hace que a la hora de valorar la focalización narrativa del relato se pueda considerar que la misma responde a un parámetro según el cual los dos personajes principales del relato, Gideon y Carver, se articulan indistintamente como los ejes sobre los que se facilita la información de la historia a los espectadores. Situación que responde muy acertadamente también a la voluntad de la narración por emplear ciertos mecanismos de suspense que mantengan la incertidumbre en el espectador.

De este modo, al proponer un relato en el que el juego de expectativas del espectador se centra en la resolución de la duda acerca de si Carver logrará capturar a Gideon o de si éste último conseguirá zafarse del primero, la información de la historia se distribuirá de manera alternativa entre ambos personajes. Así, acontecimientos como la del inicio de la persecución en la primera secuencia o aquellos en que se ponen en imágenes las estratagemas y trampas que Gideon tiende a sus perseguidores, se presentarán al espectador primero a través de éste para luego, una vez que el suspense ya ha sido sembrado en la percepción del espectador, representar su resolución por medio del segundo. Situación que se tornará inversa cuando se trate de representar alguno de los esfuerzos del grupo perseguidor por capturar a Gideon, como la emboscada que le tienden en el campamento del ferrocarril.

Por otro lado, si bien es cierto que durante todo el desarrollo argumental de «*Seraphim Falls*» se puede apreciar esta mencionada dualidad en la transmisión de la información de la historia para el espectador, ello no impide que la misma presente ciertas anomalías dirigidas a consolidar la mencionada ambigüedad final respecto a la consideración heroica de los personajes protagonistas. De este modo se puede afirmar que por medio de la focalización narrativa empleada en el relato, la narración de «*Seraphim Falls*» plantea una estrategia según la cual primero se hace creer al espectador que el héroe es Gideon –de ahí que el grueso de las informaciones durante el primer acto acerca de la persecución se vehiculen cognitivamente por medio de él–, para posteriormente ir virando hacia una estructura de transmisión de la información que ya en el último acto será compartida por igual entre ambos personajes.

Esta estrategia se ejemplifica de manera muy precisa en el modo de transmisión de la información relativa al pasado de la historia. Esto es, el incendio provocado por Gideon y sus soldados unionistas que termina con el asesinato de la familia de Carver y el detonante de la persecución sin tregua representada por el argumento que, narrado en forma de varios *flashback* de distinta duración, es transmitido indistintamente al espectador por medio de ambas instancias.

Así, este acontecimiento se vehiculara en un primer *flashback* por medio del personaje de Gideon quien, tras haberse extraído la bala del hombro, cae fatigado sobre el suelo. Sobre esta imagen la narración introducirá visualmente unos breves apuntes –tres imágenes sobre el fuego y el galopar de los cascos de unos caballos– que el espectador no sabrá asociar todavía a su naturaleza temporal o a un posible delirio del personaje. Será un poco más tarde, al final del primer acto del guión, cuando la narración permita al espectador comenzar a inferir la verdadera naturaleza de este acontecimiento al introducir el segundo *flashback* –también exiguo en cuanto a tiempo e información–, esta vez por medio de Carver, en el momento en que éste apunta por la espalda a Gideon. En ese momento el espectador empezará a relacionarlo con la trama de persecución representada hasta entonces.

Tras haber introducido hasta ese momento la información relativa a este acontecimiento por medio de los dos personajes, la narración introducirá un tercer *flashback*, todavía algo confuso para el espectador pero ya más desarrollado en términos de contenido, por medio de los dos personajes a la vez. Si el primero había sido vehiculado por Gideon y el segundo por Carver, este tercero se introducirá por los dos a la vez durante el descanso nocturno representado en el segmento argumental de los colonos. En ese momento la imagen de los dos personajes descansando se alternará indistintamente con las imágenes propias del *flashback* para hacer partícipe de esa información al espectador, pero también para igualar a los dos personajes en términos narrativos –de construcción del punto de vista cognitivo– y, por tanto, en términos de contenido. Finalmente, será en el transcurso del duelo entre los dos personajes principales durante el último acto cuando la secuencia del *flashback* se resuelva para el espectador al presentársele toda la información a él relativa. Una información que nuevamente será presentada por medio de ambos personajes, y que ejemplifica a la perfección la estrategia dual de construcción del punto de vista cognitivo que se articula durante el conjunto del relato.

VI.2.6. Temporalidad y especialidad del argumento.

El tiempo del argumento.

La duración

Como ya se ha introducido unas líneas más arriba, el tiempo del argumento de «*Seraphim Falls*» abarca una duración temporal de apenas unos días, tres en concreto. Por el contrario, el tiempo de la historia planteado por las estrategias narrativas es notablemente mayor, de más de tres años. Esta situación viene motivada por la inserción en el conjunto del relato, mediante las cuatro secuencias narradas en clave de *flashback*, de la representación de los determinantes acontecimientos que tuvieron lugar al final de la Guerra de Secesión norteamericana. Unos hechos que como hemos visto, permiten explicar la motivación fundamental de la venganza representada y, al mismo tiempo, sirven para propiciar la reflexión antibelicista que se erige como carga ideológica final del sentido ulterior del relato.

Respecto a esta particularidad de la dimensión temporal cabe añadir también que aún cuando no representa una novedad respecto de la tradición de los *westerns de venganza*, el hecho de que se visualice en la pantalla el tiempo completo de la historia si que se plantea, en cierta medida, como una variación del canon mayoritario. Ello se debe a que en la mayor parte de este tipo de película del Oeste –relatos de acción en los que el tiempo de la persecución es lo único que se representaba con imágenes–, las motivaciones del personaje que acomete la venganza solían quedar al margen de la representación. Una sola mención dialogal servía para su inclusión y para no menguar la vertiginosa velocidad propiciada por la naturaleza de la trama.

El orden

Al plantearse como una estructura de persecución, la fuerte linealidad cronológica que gobierna el desarrollo de la trama de «*Seraphim Falls*» solamente se ve alterada por la inserción de los cuatro *flashbacks*. Estos elementos son los que propician que el orden de la película presente esa disparidad que hace que no pueda considerarse el mismo como completamente lineal. Sin embargo, al referirse a unos acontecimientos exteriores al tiempo del argumento, estos cuatro *flashback*, aún cuando alteran la linealidad cronológica del relato, no provocan ningún tipo de desorientación en el espectador.

La frecuencia

La frecuencia temporal de «*Seraphim Falls*» es de carácter singulativo y, por lo tanto, ningún acontecimiento argumental acontecimiento argumental se repite a lo largo del relato, de manera que la lectura del relato se produce de manera lineal y progresiva. Es por ello que se puede afirmar que se trata, en este caso, de un relato singulativo. No obstante, esta unicidad de la frecuencia se ve matizada por la inserción de los cuatro *flashback* antes mencionados. Secuencias que en cierto modo pueden ser consideradas como repeticiones, pero que al representarse de distinta manera cada vez, y como proyecciones interiores de los personajes a modo de recuerdo, no alteran el carácter singulativo general de la película.

Los espacios del argumento.

Esta cuestión relativa al tipo de espacios empleados por el argumento de «*Seraphim Falls*» en la construcción de la historia se presenta como el ámbito más destacado en lo que se refiere a las particularidades semánticas del «*eje de la frontera*». Ello se debe, como ya se ha avanzado en el epígrafe dedicado al estudio de dicho principio temático, al hecho de que el argumento del relato despliega durante su devenir un amplio catálogo de los tipos de espacios recurrentes en las manifestaciones textuales fílmicas del western. Espacios de fuerte simbolización arquetípica dentro del sistema mitonarrativo del género como pueden ser el desierto, la pradera, el valle, las cumbre nevadas, los improvisados campamentos de los colonos o el tendido de la línea del ferrocarril, que se presentan en este filme cargados de todos los aspectos de su doble dimensión: como escenario y como categoría semántica a partir de la cual introducir algunas de las claves temáticas propias del género.

Respecto a su dimensión puramente dramática, la propuesta de este amplio catálogo de espacios físicos donde transcurre el relato se presenta como una condición derivada de la propia naturaleza de la trama. Esto es, que debido a que en «*Seraphim Falls*» toda la acción está supeditada a la puesta en imágenes de una terrible persecución, los espacios por donde se sucede ésta han de ser necesariamente diferentes. Puesto que no puede haber persecución si los personajes permanecen siempre en el mismo lugar. En este sentido toda trama de persecución, y en el fondo cualquier *western de venganza* lo es, debe de ofrecer al espectador la sensación de que la secuencia de acontecimientos argumentales que la llevan a la pantalla responde a un movimiento pronunciado, subrayado. Es por ello que los personajes deben de transitar en su huida-persecución por una geografía mutante que subraye el incesante movimiento y la vertiginosa velocidad de lo representado por la trama.

A su vez, desde el punto de vista del empleo simbólico de los espacios en «*Seraphim Falls*», es necesario destacar la estrecha relación que los mismos guardan con uno de los grandes polos del «*eje de la frontera*». Esto es, con el del denominado *wilderness* sobre el que se articulan los principios asociados al tiempo anterior a la llegada de la civilización capitalista y democrática de los estados del Este continental.

A este respecto conviene añadir que si bien es cierto que, como ya ha quedado dicho, en ningún momento de esta película se puede observar una voluntad por representar abiertamente el conflicto de dicho eje expresado en la antinomia Civilización –Salvajismo, lo cierto es que la serie de espacios propios del *wilderness* antes mencionados son empleados por la narración de «*Seraphim Falls*» como manifestación de las resistencias naturales en que se desenvolvía la vida en el Oeste americano antes de la llegada del orden civilizatorio. De ahí que junto con los peligros desprendidos de la actividad de sus perseguidores, el héroe Gideon también deba de hacer frente durante el despliegue argumental a numerosos peligros naturales como la fuerza del curso de un río o las gélidas inclemencias del entorno alpino, asociados de manera inequívoca a los inhóspitos lugares por los que debe de transitar en su frenética huida.

VI.3. Elementos iconográficos.

Fiel a las particularidades propias del relato fílmico de acción en cualquiera de sus posibles variedades genéricas, y del mismo modo que hemos podido observar en el estudio de sus especificidades argumentales, el rasgo más destacable en «*Seraphim Falls*» es el de poseer un ritmo o pulso narrativo de gran vigor, que se sustenta de manera prioritaria en las estrategias de suspense y sorpresa. De ahí que a lo largo de todo el relato goce de mayor relevancia la rápida concatenación de los propios acontecimientos argumentales dedicados a representar la omnipresente persecución de Gideon por los hombres de Carver, o el juego con el espectador de ocultaciones y revelaciones de informaciones argumental clave, que asuntos como la percepción que de éstos tienen los personajes o la explicación de las motivaciones interiores que los llevan a protagonizarlos.

A su vez, esta misma tendencia de la película por filtrar todo lo sucedido en el argumento del relato por medio de las estrategias iconográficas del relato, es el hecho que explica la destacada presencia de parámetros formales y estéticos fuertemente dinámicos como el empleo sistemático del montaje alterno como principio motor de la representación de la acción; la configuración de un punto de vista visual oscilante y, por tanto, escindido en los dos focos principales articulados por los personajes de Gideon y Carver; la selección de determinadas angulaciones de cámara y de escalas planares que potencian la sensación de velocidad derivada del desarrollo de la trama persecutoria; o la inclusión constante por medio de la imagen de los peligros potenciales presentados por el entorno del *wilderness* en el que se sitúa la acción de lo relatado.

Al mismo tiempo, creemos necesario destacar en estos breves apuntes introductorios a los parámetros iconográficos de «*Seraphim Falls*» la tendencia que la misma presenta por el empleo de muchos de los recursos iconográficos típicos del Cine del Oeste. Tanto de aquellos más recurrentes durante el clasicismo dorado del género como son el reiterado uso de estrategias de movimiento como las largas panorámicas laterales que retratan incesantes cabalgadas; la tendencia al uso de planos generales de composiciones multiescalares en los que se plantea visualmente la oposición de los personajes protagonista y antagonista del relato; o el empleo recurrente de grandes planos generales de conjunto filmados sobre espacios naturales en los que se evidencia en términos compositivos el enfrentamiento del hombre con la indómita naturaleza del *wilderness*.

Pero también recursos iconográficos incorporados al catálogo de estrategias fílmicas del *western* más tardíamente como pueden ser, entre otros, el progresivo aumento en el uso de planos cortos y cerrados. Primeros planos y planos detalle que, al maximizar en la pantalla el tamaño de lo filmado, resaltan poderosamente las cualidades visuales de los objetos por ellos filmados. Y que, convertidos en parámetros constantes desde el tiempo revisionista, se emplean masivamente en las manifestaciones fílmicas del *western* de las últimas décadas sin otro objetivo que mostrar con detalle al espectador la imagen final del ejercicio de la violencia.

Estrategias iconográficas todas ellas, tanto las más clásicas como las, ya no tan novedosas, que nos permiten catalogar a este relato de acción que es «*Seraphim*

Falls» como una especie de amalgama tipológica que compendia la serie de recursos netamente cinematográficos sobre los que se ha venido edificando el código *westerniano* desde su prehistoria.

Situación que incluso nos podría llevar a hablar de un cierto clasicismo iconográfico de esta película por cuanto que, si bien es cierto que muchos de los parámetros mencionados se corresponden a periodos más tardíos del género, su reiterativo uso durante las últimas cuatro décadas ha provocado que se incorporen de manera efectiva al catálogo visual del código genérico y, por tanto, al imaginario de los espectadores. De ahí que, al contrario de lo planteado por otros muchos *westerns* contemporáneos, no se puedan distinguir aquí ninguna estrategia iconográfica novedosa o extraña al género que sirva para expandir los límites tradicionales de sus formas estéticas.

Hasta tal punto llega este aparente tradicionalismo formal de «*Seraphim Falls*» que algunos de los parámetros, que como estamos viendo en la mayor parte de las películas contemporáneas de *western* tratadas en esta investigación se han tornado en recurrentemente frecuentes, no parecen estar presentes en esta película. Nos referimos ahora, por ejemplo, a la tendencia a representar los acontecimientos dramáticos en la pantalla por medio de un evidente realismo lumínico y cromático de la imagen. Un elemento común a gran parte de las películas del Oeste contemporáneas, y que es incluso llevado en muchas de ellas hasta el extremo estético de un hiperrealismo que se pretende históricamente verosímil. Todo lo cual queda ausente de esta película, que en su actitud nostálgica de celebración aparece dotada de una manifiesta pulcritud para con los celebrados vestigios formales del género.

Por último creemos oportuno añadir un último matiz referido a esta pretensión clasicista evidenciada por los parámetros iconográficos fílmicos observables en «*Seraphim Falls*». Como se ha visto en el apartado dedicado al estudio argumental del filme, en esta película se puede identificar sin problemas una cierta tendencia, a nivel de trama y de principios narrativos, por subvertir o modificar alguno de los elementos más habituales en los relatos de *western*. Es el ya mencionado caso de la necesaria, sobre todo en este tipo de *westerns*, secuencia del duelo. Aquella en la que finalmente luchan los dos personajes enfrentados, y que en el caso concreto de esta película presenta ciertas anomalías respecto de la tradición del género. Tanto en el modo en que se produce su resolución como en la manera en que se inserta en el conjunto del relato.

Situación que choca con la inequívoca voluntad de la narración del relato por trasladar a la pantalla la historia propuesta por el argumento recurriendo a una serie de imágenes emblemáticas firmemente esperadas por el espectador más familiarizado con el género –muchas de las cuales estuvieron en su momento cargadas de todo el simbolismo asociado al código *westerniano*, pero que aquí parecen estar ya vaciadas de cualquier contenido simbólico determinante–.

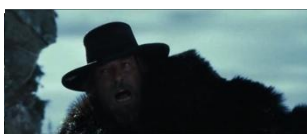
VI.3.1. Estrategias de escritura cinematográfica.

Como se sabe, uno de los mecanismos esenciales de cualquier relato de acción cuya trama principal se encuentra focalizada en la resolución de una persecución es el inevitable empleo del montaje alterno como modo de sintaxis fílmica fundamental. Un principio de ensamblaje de las imágenes y las secuencias por el que se hacen converger en el tiempo del argumento a las dos líneas actanciales prioritarias del relato: la del perseguidor que anhela la captura de su presa y la de los esfuerzos de esta última por tratar de escapar del primero. A su vez, esta estrategia de narración fílmica es la que a la postre permite representar de manera simultánea ambas acciones, y la que permite provocar en el espectador las frenéticas sensaciones de movimiento constante y de incesante velocidad de lo relatado propias de este tipo de filmes.

En el caso concreto del *western* este tipo de montaje posee una larga y fecunda tradición de uso, inevitablemente asociada a las particularidades cronotópicas del propio género del Oeste. Después de todo a nadie se le escapa que uno de los secretos del éxito de este tipo de cine fue siempre su estrecha relación con el principio fundamental del cinematógrafo: el de la representación visual del movimiento. Y esta dinámica puesta en imágenes encontró en el rápido galopar de los caballos por la pradera, o en el sinuoso e industrializado desplazamiento del ferrocarril por los vastos territorios continentales, un inmejorable foco desde el que poner en práctica estos principios de representación cinética.

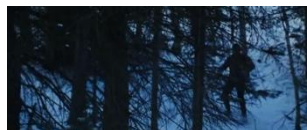
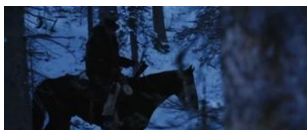
Al mismo tiempo, la serie de relatos que conforman el amplio grupo de esta variedad de película del Oeste que siguiendo a John Tuská hemos denominado: «*Justice and Revenge Stories*»; al estar planteadas sobre una historia de venganza en la que generalmente aquel personaje que busca venganza debe perseguir a ese otro hombre del que quiere vengarse, se amoldan a la perfección a los planteamientos iconográficos del montaje alterno. A este respecto la propia historia del Cine del Oeste está plagada de magníficos ejemplos de enfermizas persecuciones y agobiantes huidas narradas en imágenes por medio de la simultaneidad y el suspense narrativo que permiten este tipo de montaje.

De este modo se puede afirmar ya que el montaje alterno es quizás el rasgo más destacable de cuantos articulan el trabajo iconográfico de este filme. Que es por medio de este tipo de montaje por el que la narración de la película representa la simultaneidad de acción de los esfuerzos que Gideon se ve obligado a acometer en su incesante huida de Carver y sus hombres. Estrategia que se puede identificar desde la primera secuencia en la que, una vez que Gideon ha recibido el disparo, la narración alternará su carrera por el bosque nevado con el rastreo efectuado por sus perseguidores.





Al mismo tiempo, el empleo constante durante todo el metraje del montaje alterno como estrategia principal para representar la simultaneidad de las acciones de los dos focos actanciales del relato, es empleada en «*Seraphim Falls*» como soporte del *raccord* de movimiento que se puede identificar en la mayoría de las secuencias de la película. De este modo, durante toda la persecución se sucederán este tipo de engarzamiento de unas imágenes con otras, en las que primero uno de los dos elementos actanciales, generalmente Gideon, sale de cuadro por uno de los extremos, para a continuación presentar en el siguiente plano la entrada de su rival por el extremo o la direccionalidad opuesta.



De esta manera la narración favorece la sensación de incesante persecución y de continuo movimiento que caracteriza al conjunto del relato, consigue una cierta armonía visual en sus planteamientos estéticos y, lo que es más importante, da pie a la introducción en la percepción del espectador del necesario suspense acerca de las diferentes posibles resoluciones finales de la persecución.

Aspecto éste último que se irá potenciado de manera creciente durante el desarrollo de la trama gracias también a la oposición visual, también articulada por medio de este montaje alterno, de planos filmados en escalas cuyos tamaños difieren de manera notable. Un ejemplo de lo cual se puede extraer del momento en que la persecución se localiza ya en el extenso territorio de la pradera. Momento en que la narración, alternando una serie de grandes planos del grupo perseguidor cada vez más cerrados con planos muy cortos del personaje de Gideon, consigue incrementar la sensación de acechanza y plantear la oposición visual de ambos. Incrementando en el espectador, de ese modo, la incertidumbre acerca de la próxima propuesta argumental de la trama persecutoria.



Oposición netamente visual, por tanto, sostenida por el empleo del montaje alterno que propicia la mencionada sensación de simultaneidad, y por la oposición de las dimensiones escalares de los objetos filmados. Que sirve también para acentuar el creciente dinamismo de los acontecimientos argumentales, al mismo tiempo que subraya el enfrentamiento entre ambas instancias actanciales. Por último, esta secuencia nos permite además introducir otro de los aspectos clave de «*Seraphim Falls*». La cuestión de la construcción del particular punto de vista visual del filme. Un aspecto que, como se ha mencionado antes, presenta en esta película ciertas anomalías con respecto a la tradición de *westerns de venganza* que es necesario destacar aquí.

Tal y como ha quedado reflejado en el estudio de los aspectos argumentales efectuado en el anterior epígrafe, en «*Seraphim Falls*» se puede identificar una cierta voluntad por subvertir el parámetro básico de esta variedad de película del Oeste según el cual en las mismas la focalización de la acción, tanto cognitiva como visual, recaía en exclusividad en un único personaje. De este modo se posicionaba al espectador junto a la percepción de un único rol actancial –que en función del objetivo de proposición temática final perseguido podía ser o bien el perseguidor o bien el perseguido–, y que a la postre se erigiría como el héroe final del relato. De ello dan buena cuenta grandes películas del Oeste de venganza y persecución como «*Pursued*» (Raoul Walsh, 1947), «*Winchester 73*» (Anthony Mann, 1950) o «*Rancho Notorious*» (Fritz Lang, 1952).

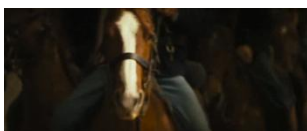
Esta constante acerca de la articulación de un único punto de vista en los *westerns de venganza*, en ningún caso absoluta, pero cuya predominancia permaneció invariable incluso durante el periodo de mayor revisionismo formal del género –aquel tiempo durante el cual el cambio de importancia capital fue la consideración de la misma figura del protagonista que, al igual que venía sucediendo en otros ámbitos genéricos fílmicos, pasaría de ser un héroe firme a aparecer como un desorientado antihéroe más próximo al fracaso que al éxito–, presenta en esta película una variación formal notable. Nos estamos refiriendo ahora a la escisión del punto de vista general del relato en dos focos. Asunto que va cobrando mayor importancia de manera progresiva según va avanzando el relato y que, ya en el último acto, termina por equiparar a los dos personajes como instancias principales sobre las que se articula el punto de vista visual.



Un punto de vista visual que como se ve en la anterior selección de fotogramas extraídos de la secuencia inicial del filme –aquella en la que se detona la persecución que dirige toda la trama–, comienza priorizando el punto de vista de Gideon sobre el de Carver. Situación que continuará *in crescendo* durante todo el primer acto y que permitirá al espectador inferir la condición protagonista del primero. Sin embargo, por medio de estrategias como los planos subjetivos o el solo acompañamiento visual de sus acciones, el principal punto de vista visual comenzará a oscilar hacia el personaje de Carver hasta terminar, en el último acto ya, siendo totalmente compartido. Todo lo cual propiciará la incierta consideración final del espectador acerca de quién es realmente el héroe. Si lo es Gideon, Carver, los dos o ninguno.

Esta estrategia iconográfica, según la cual la narración comenzará a presentar la serie de acontecimientos argumentales de manera alternativa entre los puntos de vista de los dos personajes principales, se puede distinguir de manera muy precisa en el modo de inserción en el relato de las secuencias de *flashback* en las que se relatan los acontecimientos de la historia anteriores al tiempo de desarrollo del argumento. Aquel crimen acontecido al final de la Guerra de Secesión americana que se articula dentro del relato como motivación de la venganza perseguida por Carver, y que es presentado por tres *flashbacks* muy breves y un cuarto de mayor desarrollo.

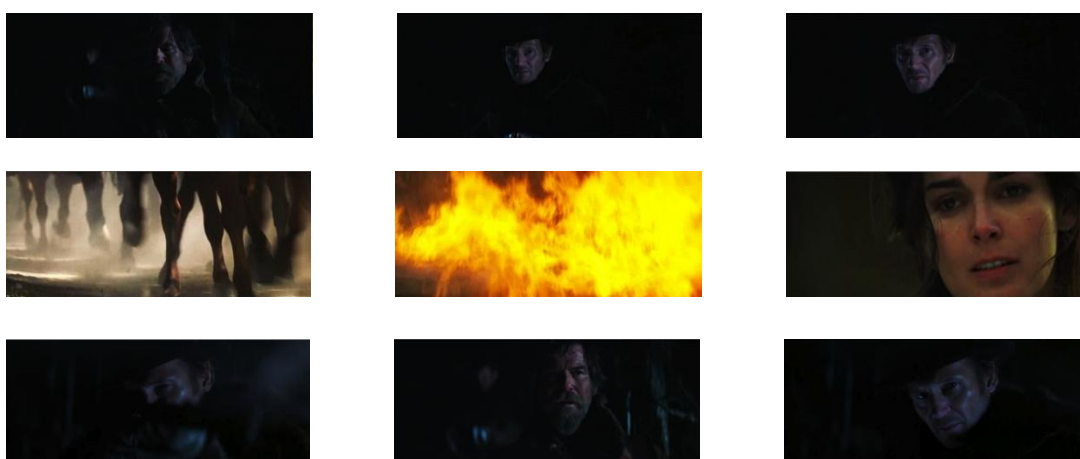
El primero de los cuales será presentado al espectador desde el punto de vista de Gideon una vez que, extraída ya la bala de la herida de su hombro, se tumba desfallecido en la nieve. En ese momento la narración introducirá unos breves fragmentos que por el lugar que ocupan dentro del relato, el espectador no podrá todavía situar con precisión.



Como se evidencia en esta primera secuencia de *flashback*, de la que hemos incluido el total de los fotogramas que la componen, esta primera inclusión del crimen ocurrido en 1865 es presentada al espectador por medio del punto de vista de Gideon. Personaje sobre cuya imagen se inicia la secuencia y que, como se puede ver, llega a aparecer hasta tres veces durante el breve transcurso de la misma.

Conviene añadir a propósito de esta secuencia, antes de identificar la variación que sobre el punto de vista presenta la segunda, el destacado uso que del suspense presenta la misma. Ya que como se ha introducido, en este momento del primer acto del guión el espectador no podrá atribuir todavía a lo visualizado su verdadera posición dentro del relato. No sabrá, por tanto, si esos fragmentos visuales del galopar de unos caballos y de una casa ardiendo presa de las llamas responden a un recuerdo del personaje que los vehicula, a un delirio del mismo motivado por la precariedad de su situación o una proyección de su estado de ánimo. Todo lo cual conlleva una nueva manifestación de esa premeditada desorientación del espectador que no persigue otra cosa que seducir sus expectativas por medio del suspense narrativo.

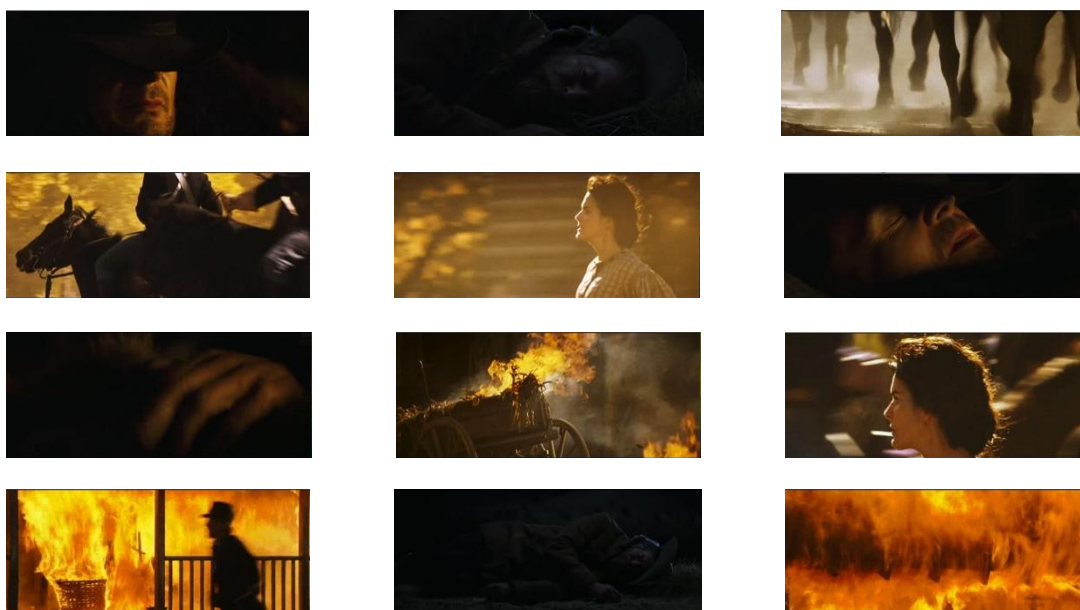
Por el contrario, en la segunda inclusión de estas secuencias de *flashback*, las mismas se presentarán al espectador a partir del punto de vista del otro gran eje actancial del relato, el del personaje de Carver. Nos encontramos ahora en el punto de giro argumental que dará entrada al segundo acto del argumento. En este momento, el personaje de Carver logra sorprender a Gideon –y también al espectador porque la audaz puesta en escena hace que su inesperada aparición en el plano responda más al mecanismo de la sorpresa que al del suspense–, quien tras verbalizar la pregunta sobre los motivos que impulsan a Carver en su persecución –que también todos los espectadores se están ya realizando–, recibe el nombre de un lugar como respuesta: *Seraphim Falls*. Será entonces cuando la narración incluirá, sobre la imagen de Carver en primer plano, este segundo *flashback*.



Tal y como se puede observar en los fotogramas arriba insertados, esta segunda secuencia de *flashback* que comienza a partir de la imagen en primer plano de Carver, y termina con un nuevo primer plano de su rostro, ejemplifica de manera nítida esta oscilación del punto de vista visual, y que en el tercer *flashback* presentará una nueva variación con respecto a estas dos anteriores.

A su vez, mediante la inserción de este *flashback* en este momento del relato y de esta manera, la narración de «*Seraphim Falls*» vuelve a proponer una nueva manifestación del peso que posee el suspense en esta película. Ya que si bien en este momento del relato el espectador puede realizar ciertas hipótesis más o menos plausibles sobre la naturaleza de estas secuencias y sobre su posición dentro de la historia, el grado de conocimiento que le permite la narración lo sitúa en una posición en la que sabe algo pero todavía sabe menos que cualquiera de los dos personajes principales. Estamos por tanto, ante una nueva manifestación de la controlada desorientación narrativa y el suspense generalizado por el que se organiza el filme.

Retomando la cuestión de la oscilación del punto de vista, la tercera inclusión de los acontecimientos dramáticos relatados por medio de esta estructura de *flashback*, presenta una nueva variación según la cual ya no será uno de los dos personajes por medio de quién se incluirá en el desarrollo del relato. Ahora la narración dispondrá su inserción por medio de ambos a la vez. Una nueva variación formal que, debido al momento en que se incluye –en el momento argumental del final del segundo acto–, contribuye de manera decisiva a que el espectador se cuestione la primacía del personaje de Gideon sobre el de Carver acerca del protagonismo efectivo del relato.



Esta tercera secuencia de *flashback* se inicia, como se puede ver sobre estas líneas, a partir de la concatenación de las sucesivas imágenes de los rostros de Carver y de Gideon filmados en primer plano. La noche ha caído y la narración, alternando la ubicación del espectador junto con los dos personajes, los presenta en estado de duermevela. Será entonces cuando comenzarán las imágenes relativas al propio *flashback* que solamente se verán interrumpidas por dos breves apariciones en plano de ambos –aunque filmados en distintas proporciones escalares para establecer entre ambos una diferencia perceptiva–. Así hasta el final de la secuencia en la que como veremos a continuación, se volverá a repetir esta alternancia de presencias.



A este respecto de la dualidad manifiesta del punto de vista visual ejemplificado por la representación de las secuencias de *flashback*, el modo en que se da por cerrada esta última secuencia es ciertamente aclarador. En él se evidencia el punto de vista compartido ya que como se ve, una vez mostrada la acción específica del acontecimiento del pasado, la narración concluye la secuencia con la alternancia de dos planos de cada uno de los personajes antes de fundir a negro.

A nuestro modo de ver, este planteamiento además de proporcionar al espectador la información clave de que tras el enigma de esas imágenes se halla la respuesta a la implacable persecución a la que están asistiendo, propicia que ya desde ese mismo momento cobre fuerza la hipótesis de la posible consideración de un protagonismo dual del relato. Estrategia que nuevamente sitúa a las estrategias de esta película en el terreno de la duda, la confusión y el suspense por ellos generado.

El particular planteamiento de las secuencias de *flashback* terminará con una última manifestación de mayor duración, en la que se explicará con todo el detalle posible el asesinato cometido por orden de Gideon contra la familia de Carver. En él, junto con la explicación definitiva de las causas de la trama de venganza del filme, el espectador encontrará la última manifestación de esa estrategia de foco visual dual que rige la transmisión de gran parte de la información de «*Seraphim Falls*».

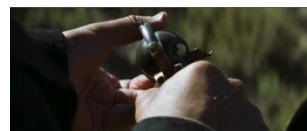
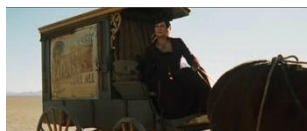
Puesto que como se puede observar más abajo, la secuencia comienza sobre el plano de Carver, quien tras el triunfo aparente en el duelo con Gideon explica a este el porqué de su persecución, y terminará con un encadenamiento sobre la imagen en primer plano del otro siendo apuntado por el primero. Se cerrará así, con la evidencia de esta dualidad de foco, la serie de flashbacks por los que se introducen en el relato la motivación de toda la trama.



VI.3.2. Valores lumínicos y cromáticos.

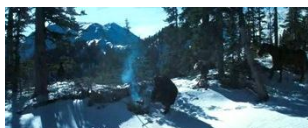
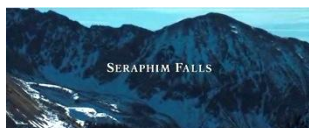
En referencia a los términos lumínicos y cromáticos de «*Seraphim Falls*», dos son los aspectos que más destacan sobre el resto. Se trata de los ya mencionados casos de la ausencia del recurrente empleo del realismo sucio de la imagen como rasgo visual prioritario –característica habitual en las manifestaciones fílmicas del western contemporáneo–, y de la tendencia por recurrir a unas estrategias en el empleo de la luz y el color que persiguen la representación emblemática de los muchos arquetipos genéricos que pueblan el filme.

Respecto de esta última los ejemplos son numerosos e inequívocamente significativos. Entre ellos se pueden destacar las condiciones de luz con las que se presentan durante el desarrollo del relato espacios y objetos específicamente westernianos como pueden ser el trazado del ferrocarril, las caravanas de colonos, algunos entornos naturales o ciertas categorías típicas de personajes como son el indio o el personaje del vendedor ambulante de *curalotodos* varios –que en el caso concreto de esta película está ocupado por la enigmática *Madame Louise*–. Elementos todos ellos que aparecen filmados en este relato bajo una luz decididamente artificiosa y preciosista orientada a una representación lo más diáfana, clara, evidente y, por lo tanto, emblemática, posible.

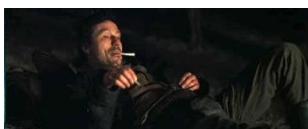


Esta estrategia de cierta peculiaridad esteticista guarda, por otro lado, estrecha relación con el otro rasgo lumínico destacable antes mencionado. El de la voluntad de la narración de esta película por evitar un uso de la luz y del color en clave realista que proporcione al espectador una clave interpretativa de verosimilitud histórica. Tendencia muy habitual en el *western* contemporáneo pero que no encuentra lugar, sin embargo, en este caso.

Muy al contrario, tal y como se evidencia desde el comienzo de la persecución en las *Ruby Mountains*, o en las sucesivas huidas del primer acto por un terreno boscoso en las que la ausencia de luz natural podría favorecer el empleo de una luz realista que subrayase esa cierta oscuridad argumental de lo relatado, en «*Seraphim Falls*» todo el empleo de la esa luz inequívocamente artificial está orientado a maximizar la cantidad de luz con las que se filman las escenas; para de ese modo ofrecer al espectador una serie de imágenes nítidas, amplia y uniformemente iluminadas y, por tanto, carentes de las pesadas sombras que incomodan la visión en la mayor parte de sus coetáneas películas del Oeste.



Al mismo tiempo, esta estrategia de iluminación completa, neutra y diáfana de lo filmado se evidencia también en las dos secuencias de noche que aparecen representadas en la pantalla durante el transcurso del relato. Un tipo de escenas que como se ha podido ver en otros capítulos de esta investigación, sirven a la narración para introducir parámetros lumínicos realistas e hiperrealistas como son la iluminación por medio de focos de luz naturales como la luz desprendida de un candil, de una hoguera o la emanada del reflejo de la luna.



Por último, creemos necesario añadir también con referencia al uso de la luz una última particularidad identificable en esta película en las secuencias narradas por medio de *flashback*. Como ya ha habido tiempo de observar, estas secuencias ponen en imágenes la revelación de una información clave para que el espectador comprenda la naturaleza efectiva de la trama representada y el sentido final del relato. Esto es, que por medio de ellas el espectador alcanza a comprender la motivación esencial de la trama de venganza y persecución que se le propone, al mismo tiempo que se le permite acceder al contenido temático e ideológico final del mismo. Es por ello que estas secuencias se presentan a lo largo del relato bajo unas claves lumínicas de mayor saturación y claridad, que las enfrentan visualmente a esas otras imágenes que las preceden al poseer una naturaleza narrativa bien distinta.



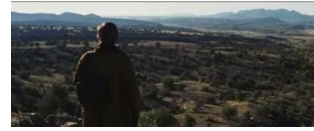
VI.3.3. Representaciones de espacios, personajes y objetos.

Otro de los ámbitos donde más se destaca ese cierto tradicionalismo formal, que como hemos señalado hace de «*Seraphim Falls*» una suerte de catálogo tipológico de las formas estéticas predominantes en otros periodos de la historia del género, es en el referido al modo de representación de los muchos espacios, objetos y personajes específicamente westernianos que se suceden en el filme. Nos referimos, efectivamente, a la cuestión de las dimensiones escalares, a algunos de los movimientos de cámara, y a ciertas angulaciones planares por medio de las cuales se traslada a imágenes los acontecimientos argumentales en los que participan dichos elementos.

A este respecto conviene señalar que en esta película, la propuesta iconográfica de la narración recurre sin ambages a estrategias típicas del Cine del Oeste que, en base a su repetición sistemática a lo largo de la historia del género, han entrado a formar parte de los registros propios del código westerniano y, por tanto, de las expectativas de los espectadores más o menos familiarizados con el mismo. De ahí que a lo largo de la misma se puedan encontrar numerosos ejemplos de espacios recurrentes del género filmados en panorámicas tanto horizontales como verticales.

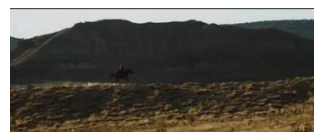
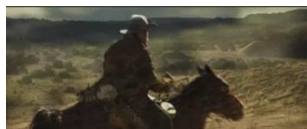


También es recurrente en esta película el empleo de escalas planares amplias, esto es, de planos generales y grandes planos generales, en los que lo que se persigue no es otra cosa que representar la violenta belleza de esos espacios abiertos al mismo tiempo que se enfrenta visualmente al hombre con esos territorios naturales de la frontera. Una oposición ciertamente arquetípica, por cuanto que se instauró en la tradición genérica como metáfora visual del enfrentamiento del hombre con el *wilderness*, y que cuyo uso recorre por completo la historia del género. Estableciendo una fuerte carga semántica tanto a los espacios que suelen representar como a la propia técnica fílmica en sí misma. En el caso de «*Seraphim Falls*», los ejemplos al respecto son numerosos y constantes.



Junto con el empleo masivo de este tipo de planos de uso habitual en las películas del Oeste de cualquier periodo, en «*Seraphim Falls*», dada su especificidad como relato de acción centrado en una trama de persecución, se suceden también múltiples secuencias en las que predomina la estrategia del encadenado montajístico como principio primario de sutura de unas imágenes con otras.

Un recurso, este de los encadenados, que como es obvio, permite subrayar la sensación de movimiento incesante de lo relatado. Después de todo, si lo que se pretende es representar con imágenes cuestiones como el intento de captura de un personaje y su consiguiente y necesario intento de huida del individuo perseguido, nada mejor que esta estrategia para representar el movimiento constante de los agentes actanciales implicados en las mismas. De ahí que en las múltiples manifestaciones de esta variante de película del Oeste su presencia haya sido constante. De igual manera que sucede en «*Seraphim Falls*», ya que en la misma la técnica del fundido-encadenado se utiliza sin variación formal con respecto a su tipología básica. A continuación incluimos uno de los múltiples ejemplos que se pueden identificar en el relato, extraído del tercer y último acto, y en el que se representa la persecución de Gideon –con quien empieza la secuencia– por Carver y su esbirro Hayes.



Otro aspecto iconográfico de «*Seraphim Falls*» que merece ser destacado es el referido a la representación visual de las consecuencias físicas del ejercicio de la violencia. Un tipo de representación, habitual en las películas de *western* desde su incorporación al catálogo de formas estéticas del género en los años finales de la década de los sesenta del siglo veinte, y por medio del cual el *western* abandonó aquella vieja máxima del tiempo de sus inicios según la cual la muerte no solía ser representada nunca en primeros planos ni planos detalles. Tendencia que como se sabe, se invirtió en el tiempo revisionista del género cuando notables cineastas del *western* como Boetticher, Peckinpah, Daves y muchos otros, comenzaron a incluirlos de manera sistemática en sus películas del Oeste. Cuestión que sirvió precisamente para que los analistas del género catalogasen a esas películas y a ese periodo como manifiestamente desmitificador y revisionista.

En el caso concreto de la película aquí analizada, la presencia de este tipo de planos de escalas reducidas es también notable. De este modo, estos planos detalle de vísceras envueltas en sangre y de heridas mortales, así como los primeros planos de los rostros de personajes muertos o moribundos, se suceden en el relato cada vez que el personaje de Gideon se deshace de uno de sus perseguidores. Una cuestión formal ésta, que permite subrayar la implacabilidad de los acontecimientos desencadenados por las agresivas formas de vida de la frontera.



Definidas todas estas particularidades iconográficas de «*Seraphim Falls*», nos queda todavía por identificar una última cuestión que participa tanto de las cuestiones puramente estéticas de la película como de las propiamente argumentales. Nos referimos ahora a la representación visual del duelo en el que se pone en imágenes el enfrentamiento final de las dos figuras actanciales principales del relato. A ello le dedicaremos estas últimas líneas del epígrafe.

Como se sabe, la arquetípica escena del duelo posee una recurrencia casi ritual en el imaginario simbólico del Cine del Oeste. Ello se debe a que la misma aparece sin solución de continuidad en la mayor parte de los *westerns*, pertenezcan éstos o no a la variedad de persecución y venganza que aquí estamos tratando. En este sentido, no se puede obviar que el ritual del duelo representa para el Cine del Oeste la máxima expresión del homicidio legislado cometido según el orden del desregulado derecho natural. Ese confuso conjunto de principios morales y pseudo jurídicos por medio de los cuales los hombres de los territorios fronterizos, ajenos todavía a los principios civilizatorios que los ordenarían más tarde, resolvían sus conflictos. Cuestión que generalmente se reducía al combate a tiros.

Junto con esta destacada fuerza simbólica y ritual que el enfrentamiento entre protagonista y antagonista en la escena final del duelo siempre poseyó en la historia

del *western*, hecho que permitió el firme establecimiento de ciertas técnicas y estrategias iconográficas por medio de las cuales el mismo se filmaba, se puede afirmar también que la misma siempre ocupó el mismo lugar dramático en el desarrollo de los relatos del Oeste. En concreto, la escena del duelo siempre se situó, por su preeminencia narrativa y por su condición de resolución última de los conflictos abiertos durante el devenir del relato, en una destacada posición argumental al final del mismo. Era, en definitiva, la escena climática del último acto con la que se cerraba el relato y en la que moría el antagonista.

Por el contrario, en «*Seraphim Falls*», si bien es cierto que la escena del duelo está presente y posee todavía esa cierta preeminencia dramática que lo llevo a ritualizarse fuertemente, la misma presenta alguna variación que creemos necesario destacar aún cuando ella no tenga tanto que ver con los aspectos iconográficos como con los argumentales. Nos referimos al hecho de que en esta película la escena del duelo se encuentra escindida en dos escenas sucesivas. Una primera hacia la mitad del tercer acto, y otra segunda, esta vez sí, en el clímax final del relato, aunque de manera un tanto confusa.



Como se puede ver en este primer enfrentamiento, el planteamiento visual de la escena del duelo responde a los parámetros básicos de planos medios y cortos individuales para cada uno de los contendientes, y luego uno de conjunto más amplio en el que se representan a los dos personajes enfrentados visualmente de manera conjunta. Sin embargo, la resolución de la escena propone una importante variación argumental que choca con las expectativas del espectador habituado al *western*. Tras el plano de conjunto, la narración introduce el último *flashback* en el que se relatan los acontecimientos anteriores al tiempo argumental, para a continuación disponer la resolución del enfrentamiento. Pero aquello que es esperado por el espectador, esto es, la muerte de uno de los dos contendientes, no sucederá. La narración hará descubrir a Gideon en cambio que la pistola con la que Carver le amenaza está descargada –información que ya antes se había ofrecido al espectador–, y los dos personajes comenzarán una lucha a puñetazos que terminará sin la muerte final de ninguno.



La narración defraudará de algún modo, por tanto, las expectativas genéricas del espectador al proponer una resolución del esperado duelo en la que ninguno de los dos muere y en la que incluso, el hasta entonces acechado, Gideon permite seguir con vida a su perseguidor. Resolución inaudita e imposible de prever que se prolongará en la siguiente propuesta de duelo. Aquella que ya sí que se sitúa en el clímax final del relato, pero que como veremos a continuación, también propone una evidente novedad argumental con respecto a la tradición genérica.



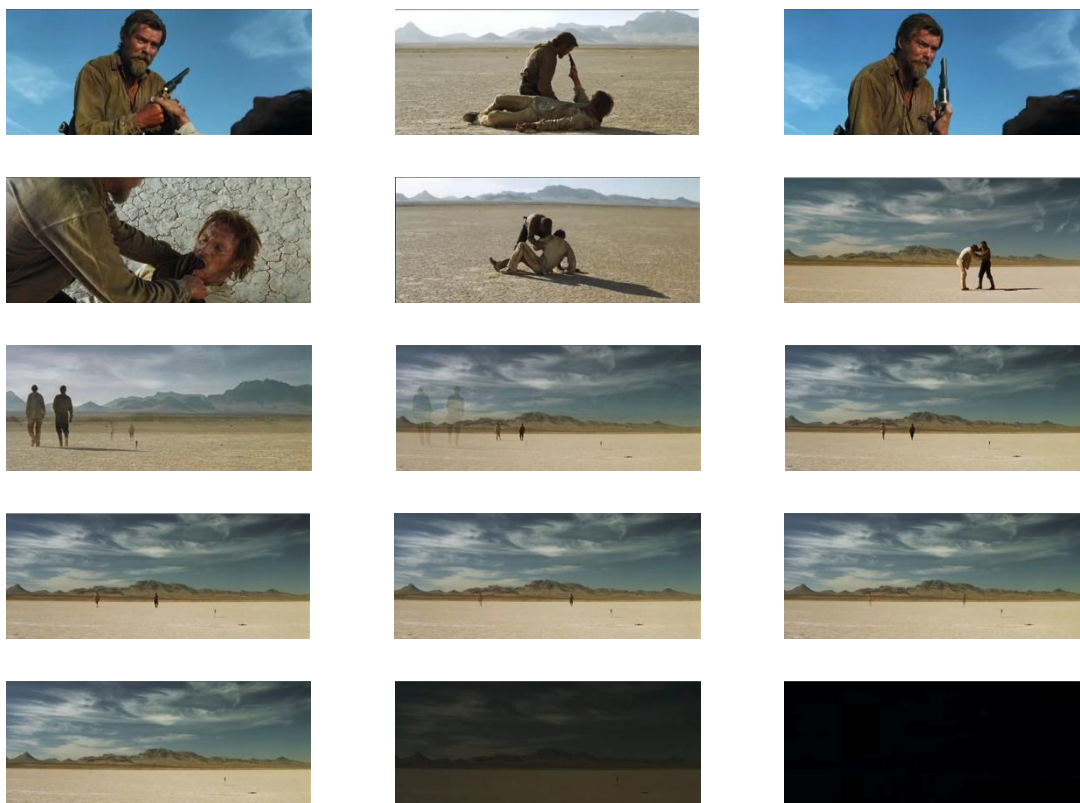
Tras una larga persecución por el árido desierto, la narración opone visualmente –también en términos del color de la indumentaria de cada uno– a los dos personajes. La multiescala desde la posición de Gideon propiciará, debido precisamente a esta elección compositiva, la posibilidad de una inminente resolución de la descarnada lucha a la que el espectador ha asistido a lo largo de todo el metraje del relato. Pero una vez más las expectativas genéricas del espectador se verán confundidas.



La narración propone entonces un plano general lateral en el que los dos contrincantes aparecen enfrentados en términos compositivos –imagen arquetípica de todo duelo westerniano–, para después introducir el correspondiente plano para cada uno de los dos personajes. Acto seguido el personaje de Gideon disparará su arma y Carver caerá al suelo. Todo parecerá indicar al espectador que el tan ansiado duelo se hará efectivo ahora tal y como sus expectativas genéricas se lo hacen prever. Sin embargo, un nuevo e inesperado giro del argumento lo trasladará otra vez a una incómoda posición espectral en la que no encontrará aquello que se esperaba encontrar. Esto es, el final del personaje antagonista.



En su lugar se sucederá una rocambolesca inversión de la resolución del duelo por la cual el mismo Gideon entregará a su arma, y por tanto su vida, a Carver. Quien tampoco disparará. De manera totalmente sorprendente, en el desenlace de este insólito duelo en el desierto cada uno de estos dos personajes renunciarán a cobrarse la vida del otro. Terminando el relato ayudándose mutuamente para después separar sus caminos con sus siluetas recortadas sobre el horizonte.



El relato concluirá así, ya con los dos personajes fuera de cuadro, con un fundido a negro de la imagen del desierto. Terminará por tanto el esperado y confuso duelo y con él también el relato. Pero por medio de este insólito final se habrá provocado una evidente variación de ese arquetípico final de todo western de venganza y persecución por el que uno de los contendientes, sino los dos, moría abatido por los disparos del otro. Todo lo contrario de lo planteado por la resolución de «*Seraphim Falls*», en la que después de haber asistido durante todo el relato a una implacable persecución originada por una insaciable sed de venganza, el espectador se encuentra ante un final en el que, terminada la persecución, la venganza no se realiza por la propia voluntad del personaje que tanto la anhelaba.

De esta manera se propone una notable variación en el empleo de uno de los más arquetípicos recursos dramáticos del *western* de persecución y venganza, que sitúa al espectador del relato durante su final en una posición totalmente inesperada y novedosa por lo insólito de lo que en él se le propone. Que no es otra cosa que la vida y el perdón en vez de la muerte y el castigo, valores temáticos consustanciales a esta variedad de película del Oeste y, por tanto, esperados por las expectativas de los espectadores habituados al código del *western*.

VI.3.4. Recursos sonoros.

El último elemento iconográfico cuyas particularidades nos queda por reseñar en este capítulo es el referido al empleo de los recursos sonoros que se propone en esta película. Un uso que como veremos a continuación se caracteriza por su más absoluta convencionalidad con respecto a los parámetros básicos del western en particular, y de los filmes de acción en general. En este sentido, los rasgos sonoros que más se destaca en «*Seraphim Falls*» son la presencia generalizada durante todo el relato de la música extradiegética compuesta por Stephen Barton para este filme, y el uso del sonido en fuera de cuadro para potenciar el suspense de algunas escenas.

Respecto del primer asunto, el del particular empleo de la música en «*Seraphim Falls*», la característica más evidente es la naturaleza extradiegética de la misma durante toda la película. Un dominio de este tipo de acompañamiento musical de las imágenes tan completo que en ningún momento del filme se introducirán elementos musicales cuyo origen se encuentre representado en la pantalla. Esto es, que al prescindir de cualquier tipo de música intradiegética, toda la música de la película se planteará como estrategia de subrayado de la naturaleza ficcional del relato. Reforzando de ese modo en el espectador la idea de un relato fílmico del Oeste esencialmente emblemático.

Por otro lado, esta música extradiegética que está presente, con diferentes intensidades y alturas, en la mayor parte de la película posee una serie de rasgos estéticos como el uso de temas y motivos de tempo rápido y enérgico, más cercanos al tipo de movimiento sinfónico *vivace*, o incluso al *prestissimo*, que al *adagio* o el *allegro*. Una particularidad que debe su origen a la propia naturaleza dramática de lo representado por el argumento, y a la decidida apuesta por el suspense narrativo como estrategia principal para presentar los acontecimientos argumentales al espectador. En este sentido se puede afirmar que la música empleada en «*Seraphim Falls*» se articula en la dirección de potenciar la vertiginosa sensación de velocidad de lo relatado y en el subrayado sonoro de los momentos climáticos del filme –de ahí que tanto en el final del primer y el segundo acto, como en la resolución del clímax narrativo en el duelo, los apuntes musicales de la banda de sonido gocen de especial consideración–.

Esta tendencia hacia el suspense en el empleo de la música, y que como hemos visto a lo largo de todo el capítulo define a la mayor parte de las estrategias narrativas de «*Seraphim Falls*», también guarda estrecha relación con el otro aspecto de la configuración de la banda de sonido antes destacado. El de la utilización en varias secuencias de la estrategia del sonido *off* cuya fuente se posiciona fuera del campo filmado por la imagen. Un parámetro, concretado en el sonido del crujir de ramas que preludia la súbita e inesperada aparición en cuadro de un personaje –como en el momento en que Carver sorprende a Gideon en la noche–, o en el sonido de los cascos de unos caballos que se aproximan –como sucede en la secuencia final de la serie de *flashbacks*–, que, trabajando sobre la desorientación y la ocultación de informaciones clave al espectador, se configura como otra estrategia precisa de la narración dirigida a la provocación de la incertidumbre del espectador.

VI.4. Aspectos temáticos e ideológicos.

Toda esta serie de elementos argumentales e iconográficos de los que se sirve la narración de «*Seraphim Falls*» para trasladar a imágenes y sonidos la trama de venganza y persecución propuesta durante el relato, sirven a su vez, como es obvio, para articular los contenidos temáticos del filme. Temas que, como veremos a continuación, mantienen esa misma relación de ambivalencia nostálgica que caracteriza al empleo de los muchos recursos fílmicos identificados durante el análisis.

Al mismo tiempo, estos mismos valores temáticos son los que permiten dotar al sentido final de la película de ciertas particularidades ideológicas que posicionan a este extraño *western* contemporáneo dentro de la estirpe de filmes del Oeste revisionistas de las décadas finales de los sesenta y comienzos de los setenta. Un tipo de relatos del Oeste que, como se ha mencionado antes, se instauraron en el conjunto de la producción norteamericana al modo de parábolas alegóricas que servían para expresar ciertas ideas y valores más próximos a los debates sociales, culturales y políticos contemporáneos que a los contenidos temáticos esenciales del género del western –esos que siempre tuvieron a la reflexión sobre la historia de los Estados Unidos y sobre su sistema sociocultural como eje principal–.

Por otro lado, junto con esta propuesta de paralelismo alegórico, el conjunto de temas propuestos en «*Seraphim Falls*» se caracteriza también por manifestar una cierta relación de parentesco con las preocupaciones temáticas tradicionalmente asociadas a esta variedad de película del Oeste que estamos tratando en este capítulo. La denominada «*Justice and Revenge Stories*», que a lo largo de la historia del género se ha caracterizado por plantear una serie de valores temáticos arquetípicos como la de los límites morales de los principios jurídicos iusnaturalistas que, en la mayoría de casos, se articulaban como motivadores de dicha venganza; la cuestión de la culpabilidad inherente a la misma comisión de la venganza; la de la implacabilidad del código de comportamiento de los hombres de la frontera; o la de la necesidad de la llegada del orden legal positivista que debía de terminar con aquellos vestigios del pasado por los que los hombres del oeste se cobraban las deudas legales y morales imposibles de satisfacer por otros medios.

Un conjunto de temas asociados a los *western de venganza y persecución* que venían siempre motivados, en este tipo de filmes, por la diferente naturaleza de las resoluciones que los mismos relatos proponían. Esto es, que la direccionalidad del contenido temático del filme venía siempre articulada en un sentido u otro, como es natural, dependiendo de si la persecución y la venganza se resolvían a favor del personaje perseguido, si lo hacían a favor del perseguidor, si finalmente ambas quedaban insatisfechas, o si por el contrario, cuando las mismas estaban ya a punto de resolverse se introducía la cuestión del perdón que terminaba por dar la traste con estas premisas dramáticas. A este respecto creemos que es necesario mencionar de manera sucinta las sucesivas variaciones formales que los finales de este tipo de película del Oeste presentaron a lo largo de la dilatada historia del género, y su relación con la propuesta del filme que aquí nos ocupa.

Como se sabe, ya desde los mismos orígenes del género, en aquellos lejanos años veinte en los que el código estético del *western* comenzaba ya a adquirir una

cierta recurrencia que permitía a sus espectadores reconocer sus elementos más característicos, la propuesta de películas del Oeste centradas en la persecución y la venganza gozaron de una destacada presencia. En aquel tiempo de vaqueros de ascendencia caballeresca como fueron, entre otros, Hoot Gibson, Buck Jones o Tom Mix, el tipo de resolución más habitual fue la muerte final del criminal perseguido a manos de estos límpidos héroes sobre los que se constituyó esa patriótica imagen del *western*, ingenuamente exaltadora para con el sistema sociocultural emergido en el siglo diecinueve en los Estados Unidos de América. De ahí que la recurrente muerte final del bandido perseguido, y la satisfactoria resolución de la venganza del héroe protagonista, se emplease narrativamente en este tipo de películas como subrayado de ese espíritu colorista y patrioter que caracterizó el *western* en los albores del cinematógrafo.

Este tipo de resolución encuentra su mejor ejemplificación, además de en los muchos filmes protagonizados por los héroes primitivos antes mencionados, en la que muchos han catalogado como la manifestación más excelsa de la altura estética alcanzada por el cine clásico de Hollywood –y, por tanto, del género del *western*–. Nos estamos refiriendo, como no, a la célebre «*Stagecoach*» (John Ford, 1939). Filme en el que como se sabe, el heroico protagonista de la misma –el Ringo Kid interpretado por John Wayne– consigue satisfacer su demanda de venganza al final del relato con el beneplácito del sheriff, quien le permite escapar con su nueva novia una vez que ya ha acabado con los tres hermanos que asesinaron a su padre.

Ya en el periodo dorado del género localizado en la década de los cincuenta, a raíz de la creciente presencia de consideraciones de mayor profundidad en la carga psicológica con la que se construían los personajes, así como de las condiciones alegóricas de los valores propios del *western*, se incrementó de manera notable el tipo de resolución dramática por la que el héroe consumaba su venganza para adquirir entonces conciencia de los mucho que la misma le había hecho perder. De esta manera, los héroes unidireccionales de los primeros tiempos dejaban lugar a la construcción de unos protagonistas, de fuerte carga psicológica en sus motivaciones, que al ejecutar su venganza se veían inmersos en una ambivalente lucha interior en la que lo que ganaban era tanto como lo que perdían. Pérdida que podía materializarse en la misma muerte del héroe junto con la del bandido perseguido, en la detención y reclusión final del héroe por los agentes de la ley, o en la penosa carga moral del asesinato y la culpa con la que estos héroes debían de continuar sus existencias.

Ejemplos de finales que se pueden encontrar en destacados filmes del periodo como «*The Searchers*» (John Ford, 1956), en la que el cansado Ethan Edwards (John Wayne), una vez que ha matado al malvado jefe indio Scar (Henry Brandon) y ha recuperado a su sobrina Debbie (Natalie Wood), se ve obligado a errar solitario por el territorio de la frontera con la pesada carga moral de aún habiendo rescatado a la pequeña, no haber podido defender, diez años atrás, a la familia de su hermana. Sensación de renuncia moral y de dolorosa pérdida con la que ha de cargar el héroe de este tipo de relatos se puede observar también en «*Seven Men From Now*» (Budd Boetticher, 1956) o incluso en la también fordiana «*The Man Who Shot Liberty Valance*» (John Ford, 1962).

Por otro lado, este tipo de resolución de los *western de venganza y persecución*, por medio de la cual los cansados héroes del género terminaban por descubrir resignados lo mucho que perdían por causa de esas enfermizas e implacables ansias de venganza, continuó dominando de manera creciente las resoluciones de este tipo de western hasta que se hizo completamente dominante en el tiempo revisionista de las últimas décadas del siglo veinte. En ese tiempo, en el que el género comenzaba a mostrar signos evidentes de decaimiento estético, de renovación formal desmitificadora y de un cierto agotamiento de sus antiguas fórmulas narrativas, los westerns de venganza y persecución se esforzaron mucho por emplear este tipo de finales trágicos en los que la muerte final, tanto del héroe como del antagonista, aparecía como un asunto sucio y descarnado de la que nada ni nadie sacaba provecho.

Era éste el tiempo de la interrogación constante acerca de los presupuestos temáticos y los valores ideológicos vehiculados por el código mitonarrativo del western, y de ahí que todo lo representado se filtrase por el tamiz de la desconfianza y el rechazo hacia los valores y categorías prototípicos de la tradición genérica. Ejemplos de lo cual se pueden encontrar en filmes como «*The Return of Josey Wales*» (Michael Parks, 1986), «*The Hunting Party*» (Don Medford, 1971) o «*The Revengers*» (Daniel Mann, 1972).

Llegados a este punto podemos ya considerar las particularidades temáticas inherentes al modo en que la narración de «*Seraphim Falls*» plantea su resolución final. Un tipo de resolución que como hemos visto se constituye como uno de los rasgos formales más insólitos del filme por cuanto que introduce una cuestión temática como la del perdón, totalmente ajena a la tradición de esta variante de película del Oeste. Pero también por cuanto que el modo en que se plantea la secuencia del duelo, en la que ninguno de los dos personajes muere, la esperada liturgia del ritual específicamente westerniano del duelo final provoca una cierta insatisfacción de las expectativas del espectador más habituado al género del *western*.

Como hemos venido identificado durante este capítulo, en «*Seraphim Falls*» asistimos a una implacable persecución cuyas motivaciones, centradas en la consabida resolución de una venganza, serán ofrecidas al conocimiento del espectador de manera retardada a lo largo del devenir del relato. De hecho será ya al final del mismo cuando la narración presente al espectador, por medio del último *flashback*, la secuencia completa del asesinato acontecido en el final de la Guerra de Secesión que explica por sí misma toda la conducta anterior de los personajes.

Junto con esta particular estrategia de revelación de la información centrada en el suspense, el relato ofrecerá en ese momento al espectador la posibilidad de justificación moral del personaje de Carver. Puesto que al revelar que lo que le impulsa en su venganza sobre Gideon es el hecho de que éste último mandó prender fuego a la casa de Gideon, provocando con ello la muerte de sus dos hijos y su esposa, confiere cierta necesidad exculpatoria al personaje.

Pero además de proponer esta cierta justificación moral del personaje de Carver, la narración de «*Seraphim Falls*» presentará también en ese momento al entonces capitán unionista Gideon de manera ciertamente benévola. Responsable de

lo sucedido por razón de su cargo militar, pero sujeto también a un cierto infortunio por cuanto que tal y como está planteada la secuencia en términos argumentales, aparentemente la casa estaba vacía. Lo que en definitiva lleva al espectador a la posición de replantearse quién es la víctima y quién el verdugo del relato, o mejor dicho, a considerar si no son los dos personajes víctimas de algo superior a ellos. En este caso la Guerra de Secesión.

Todo lo cual hace que junto a los temas del perdón (vehiculado en el filme por medio del personaje de Carver) y de la asunción de la culpa (articulado a partir de la interpretación de la conducta del personaje de Gideon) planteados al final del duelo, en «*Seraphim Falls*» cobre especial importancia el tema de la guerra como origen del mal humano. Una propuesta temática no tan novedosa en este ámbito genérico como la del perdón, pero que posee varias implicaciones de trascendencia.

Como hemos venido exponiendo durante todo el capítulo, al final de «*Seraphim Falls*» la narración propone al espectador una resolución dramática según la cual la explicación de las motivaciones que permiten articular la trama de venganza y persecución propuesta recae en los comportamientos de ambos contendientes durante el tiempo de la Guerra de Secesión. En concreto, la situación provocada en aquel tiempo –el incendio de la casa de Carver y la muerte de su familia– sirve de detonante de toda la serie de acontecimientos argumentales que permiten al relato construir la historia representada en la pantalla.

Pero además, debido al modo en que esa situación está planteada, la narración se sirve de ella para trazar un breve recorrido narrativo –el propuesto en esa secuencia introducida en el cuerpo del relato por medio de la estrategia del flashback– que presenta a las dos figuras actanciales del relato como meras víctimas. Carver, como es lógico, porque una vez terminada la guerra continúa siendo perseguido por los unionistas, quienes terminan por quemarle la casa con su familia dentro. Y Gideon por cuanto que como oficial al mando es el responsable de lo sucedido, aún a pesar de haber tratado de evitar el incendio y de que como se muestra en esa secuencia, desconocía la presencia del bebé en el interior de la casa.

De este modo, la narración introduce la cuestión de que los dos personajes principales son víctimas de algo que está por encima de ellos y que condiciona y dirige sus comportamientos: la Guerra. Y no una cualquiera sino la de Secesión, aquel conflicto armado de naturaleza civil por el cual se vio quebrado el idealismo desarrollista de los Estados Unidos de América durante el siglo XIX –el tiempo, conviene recordarlo, específico del Cine del Oeste–.

Una decisión de construcción narrativa que es la que a la postre permite hacer una lectura interpretativa e ideológica del filme en clave de política contemporánea. Puesto que resulta especialmente significativo que «*Seraphim Falls*», filmada y estrenada en 2006, hubo de convivir con un tiempo político –el de la segunda administración de George W. Bush– caracterizado, en el ámbito bélico, por las Guerras de Afganistán e Irak. Dos conflictos de gran controversia internacional que despertaron, también en el interior de los Estados Unidos y, por tanto, en el conjunto de su producción cinematográfica, una importante corriente de pacifismo antibelicista

orientada a cuestionar la necesidad de esas guerras preventivas y la figura de los Estados Unidos de América como sheriff transnacional.

Por todo ello se puede afirmar a modo de conclusión que, junto con esta importante particularidad ideológica derivada de la propuesta de sentido final del relato y de su inserción en el contexto de la dinámica de la cultura contemporánea, «*Seraphim Falls*» se presenta como una parábola fílmica de fuerte carga antibelicista que se posiciona en los márgenes simbólicos y mitonarrativos del género del western. Puesto que si como finalmente parece desprenderse de su análisis, es la Guerra y no las particularidades legales y morales del Oeste americano lo que condiciona y explica las motivaciones ulteriores de la trama y de los comportamientos durante la misma de sus personajes, lo relatado bien podría haber sido localizado en cualquier otro cronotopo genérico. Desde el policiaco al mismo bélico pasando por la aventura histórica o el fantástico en sus diversas variantes.

Todo lo cual nos lleva a considerar que en «*Seraphim Falls*» asistimos a la puesta en imágenes y sonidos de un relato que el emplea los parámetros narrativos, iconográficos y temáticos del *western* como si de un molde vacío se tratase. Esto es, que en la misma las particularidades propias del género aparecen como vestigios simbólicos de un sistema agotado que ya no puede o quiere reflexionar sobre la historia y los principios fundacionales de la nación estadounidense, sobre aquello que un día fue su esencia, sino que hoy sirve como añejo vehículo artístico de expresión de inquietudes contemporáneas de escasa o nula relación con las problemáticas esenciales del género.

VII.

CAPÍTULO 5

The Indian and Mexican Wars Plot

«Cowboys & Aliens»

VII.1. Las guerras indígenas y mexicanas en el western.

«So here they are: the dog-faced soldiers, the regulars, the fifty-cents-a-day professionals... Riding the outposts of a nation. From Fort Reno to Fort Apache, from Sheridan to Startle, they were all the same: men in dirty-shirt blue and only a cold page in the history books to mark their passing. But wherever they rode, and whatever they fought for, that place became the United States»

«She Wore a Yellow Ribbon» (John Ford, 1949)

Retomando la idea formulada en la descripción del aparato teórico de esta investigación acerca de las virtudes y los defectos de la tipología de películas del Oeste expresada por John Tuska, antes de comenzar con el análisis de la película que nos ocupará las siguientes líneas nos vemos obligados a volver a matizar la variación que sobre la catalogación del autor norteamericano hemos realizado. Puesto que como quedó dicho en ese lugar, para esta investigación hemos ampliado notablemente el alcance del principio teórico de la que es su quinta categoría de western: el de las tramas asociadas al indio (Tuska, 1987:31).

Como señalábamos en aquel lugar, la clasificación de las distintas modalidades de películas del Oeste del citado autor posee, en virtud de su amplitud, la cualidad de permitir diseccionar el conjunto de textos que conforman el género con cierta exhaustividad teórica. Sin embargo, a nuestro entender esta particular segmentación del *continuum* textual westerniano, focalizado en exceso en cuestiones de trama pero asociadas siempre a distintos tipos de personajes, deja fuera de su definición una buena parte de las películas del género. En concreto, nos referimos principalmente a las asociadas a los conflictos acontecidos durante la expansión norteamericana en el Oeste entre los herederos blancos de los primeros colonos y los distintos pueblos vecinos del vasto territorio continental. Esto es, a las distintas guerras y conflictos bélicos menores que la nación estadounidense libró tanto con sus vecinos mexicanos del sur como con las diferentes tribus indígenas nativas que moraban en ese Oeste progresivamente subyugado por el peso del progreso.

De este modo, así como Tuska dedica su quinta categoría de película del Oeste para delimitar todos aquellos filmes que toman como eje común las distintas posibilidades dramáticas articuladas a partir de la figura del indio –de ahí que la titule como «The Indian Story»–, nosotros lo modificamos y ampliamos para así poder incluir en la categoría todas las películas que tienen como nexo de unión, no sólo la presencia de la estereotípica figura actancial del indio y de sus distintas organizaciones tribales, sino también la de esas otras categorías de personajes como pueden ser los mexicanos de la frontera suroeste. Sin duda alguna las dos grandes comunidades culturales más perjudicadas por la desequilibrada expansión estadounidense del siglo diecinueve y, por tanto, dos elementos consustanciales a la mitología asociada a dicha expansión que sirve de esencia temática del cine del Oeste.

Creemos, por tanto, necesaria efectuar esta transformación de la categoría de análisis propuesta por Tuska por cuanto que si bien la propuesta original se antoja precisa para delimitar una variedad de película del Oeste de gran recorrido en la

historia del género –la de los indios en sus distintas vertientes argumentales–, al considerar el conjunto de la segmentación del corpus textual genérico realizada por el norteamericano, se evidencia la ausencia en la misma de esas otras guerras de enorme trascendencia para la historia del pueblo norteamericano y, por tanto, de destacada presencia dentro del sistema mitonarrativo del western.

Al mismo tiempo, y retomando la idea de Tuska de dedicar un espacio destacado de su tipología a la figura arquetípica del indio nativo, creemos obligado recordar que si bien es cierto que el modo de empleo simbólico del indio en el western, además de presentar notables variaciones a lo largo de la historia, no se circunscribe en exclusividad a la cuestión bélica, no es menos cierto que la presencia del aborigen, sea éste único individuo o un grupo de varios de ellos, siempre conlleva una suerte de enfrentamiento violento estrechamente relacionado con la guerra –en este caso las numerosas guerras indias del siglo diecinueve–. De modo que para el propósito de esta investigación, desplazamos al concepto indígena como centro teórico para situar en su lugar al de la guerra en su sentido más amplio. Esto es, a todas las guerras que, librándose en el caótico territorio del Oeste americano, aparecen de manera recurrente en la historia del género. Operación de contorsionismo teórico que nos permite incluir junto con el campo semántico indígena otros enfrentamientos bélicos de gran trascendencia para el cine del Oeste como es el caso de la Guerra entre México y los Estados Unidos de la primera mitad del siglo diecinueve, o incluso la misma Guerra de Secesión.¹

Al mismo tiempo, al proponer esta modificación del principio teórico que motiva la naturaleza tipológica de esta variedad de película del Oeste, que deja de estar focalizado en el indio para estarlo en la guerra, se permite la consideración de otro gran elemento del género que quedaba fuera de la proposición general de Tuska: el ejército de los Estados Unidos. Esa fuerza patriótica beligerante que contribuyó más que ningún otro elemento a la conquista del Oeste continental y cuya presencia en la historia del género –combatiendo a indios, forajidos o mexicanos– es constante y de una extremada fertilidad simbólica. Prueba de lo cual se puede encontrar en la destacada presencia de uniformes militares, principalmente unionistas pero también confederados, en muchos de los millares de películas que pueblan la vasta fenomenología del cine del Oeste.

Por todo ello podemos concluir ahora que bajo la variedad de película del Oeste definida por el título que damos a este quinto capítulo de la investigación, el de «*The Indian and Mexican Wars Plot*», se pueden incluir también dos grandes familias de películas del Oeste: las referidas a las Guerras Indias y los conflictos acontecidos a raíz de la forzada convivencia de anglosajones e indios nativos, y a aquel conflicto bélico que la historiografía norteamericana ha dado en llamar de manera un tanto eufemística «*Intervención estadounidense en México*». Dos conflictos a partir de los

¹ Aunque no faltan los casos de analistas que conciben la Guerra Civil americana como un género fílmico en sí mismo, lo cierto es que la misma está estrechamente relacionada con la mitología del western hasta el punto de constituirse, a nuestro entender, como uno de sus pilares básicos, en el que incluso es destacada la presencia del eje de la frontera. Sin embargo, por cuestiones de espacio y de operatividad, en esta investigación hemos decidido mantenerla al margen aún cuando consideramos que la misma debería de ser incluida en la categoría que aquí trataremos.

cuales el cine del Oeste pudo poner en imágenes cuestiones tan redundantes para el género como pueden ser la serie de antológicas batallas que van desde *Little Big Horn* hasta *Wounded Knee* o El Álamo, el enfrentamiento cultural entre cosmovisiones enfrentadas cuando no antagónicas –la occidentalizante y la indígena–, o incluso la cuestión de la incorporación a la unión de los estados de Texas, Nuevo México o la misma California tratada en anteriores capítulos. Cuestiones todas ellas que, como parece evidente, se posicionan en el centro de la confrontación temática que caracteriza al género en su conjunto.

Respecto de la primera de esta pareja de enfrentamientos armados, esto es, de la cuestión de las Guerras Indias, la primera consideración que conviene resaltar es la destacada presencia que la misma poseyó en la historia del género desde los instantes protogenéricos de comienzos del siglo veinte. Después de todo, fue precisamente a partir de dicho enfrentamiento a partir del cual se consolidaron las múltiples valencias de sentido asociadas al estereotipo del indio. Un tipo de personaje que, como hemos tenido ocasión de comprobar en el primer capítulo, ha estado presente en todos los estadios históricos del género y cuyas múltiples resemantizaciones ha permitido al cine del Oeste expresar ideas fundamentales de la mitología del western como pueden ser las de los peligros asociados al tiempo del salvajismo o la del ecologismo que se escondía detrás de los planteamientos de muchas películas de western sobre los nativos del tardío tiempo revisionista.

Un recorrido, el de la presencia de la Guerras Indias en el cine del Oeste, cuya génesis se puede situar en algunos de los célebres cortometrajes *griffithianos* como «*The Massacre*» (D.W. Griffith, 1914), y que cuenta con grandes cumbres estéticas del género en su haber como «*Broken Arrow*» (Delmer Daves, 1950) o «*Cheyenne Autumn*» (John Ford, 1964). En este sentido se puede observar que aún cuando el cine del Oeste se ha caracterizado en muchas ocasiones por presentar una visión inequívocamente distorsionada del enfrentamiento de los norteamericanos con los distintos pueblos de comunidades nativas, representaciones que sistemáticamente negaron el terrible genocidio que en realidad supuso este enfrentamiento desigual, este tipo de películas del Oeste centradas en la problemática indígena han puesto en imágenes los enfrentamientos acontecidos durante el siglo diecinueve con todo tipo de tribus. Por ejemplo con los indios seminolas en «*A Distant Trumpet*» (Raoul Walsh, 1964), con los apaches a través de las múltiples películas dedicadas a sus más célebres líderes, Gerónimo y Cochise, entre las que se pueden destacar: «*Apache Country*» (George Archainbaud, 1952), «*Fort Apache*» (John Ford, 1948), «*The Battle at Apache Pass*» (George Sherman, 1952) o «*Geronimo*» (Arnold Laven, 1962); con los siux en «*They Died with Their Boots On*» (Raoul Walsh, 1941), o también con el pueblo navajo en, por ejemplo, «*Kit Carson*» (George B. Seitz, 1940).

Conviene señalar también con respecto a esta variedad de películas del Oeste centradas en las tribus nativas que las mismas presentan una característica de importancia. Se trata de la referida a la evolución en el modo de representación dedicado a los indios, quienes en los albores del género y durante las primeras décadas de producción sistematizada fueron siempre presentados como una terrible fuerza antagónica, esto es, como símbolo del peligroso *wilderness*, pero que según se fueron introduciendo en la médula del género las mencionadas corrientes revisionistas

y desmitificadoras, comenzaron a aparecer representados de un modo claramente positivo y, por tanto, netamente opuesto.

Situación que se evidencia en la distancia temática para con el personaje del nativo existente entre películas como «*Stagecoach*» (John Ford, 1939), en la que el malvado Whitehorse es uno de los focos actanciales antagonistas principales, y «*Ulzana's Raid*» (Robert Aldrich, 1972) o «*Little Big Man*» (Arthur Penn, 1970), en las que el personaje del indio, otrora individuo despiadado caracterizado por su impulsiva tendencia a cortar cabelleras blancas, pasaba a aparecer como una suerte de indígena romántico depositario de las esencias naturalistas y ecologistas que tanta influencia poseyeron en los movimientos contraculturales de la década de los sesenta.

Por su parte, la otra dimensión que caracteriza a esta variedad de película del Oeste, la relativa a la Guerra entre México y los Estados Unidos, también posee una destacada presencia en la historia del género. A este respecto conviene recordar que aún cuando dicha intervención militar apenas ocupó dos años de la historia de los Estados Unidos –los que transcurren entre la materialización del afán expansionista del presidente James Polk en 1846 y la firma del Tratado de Guadalupe-Hidalgo en 1848–, la cantidad de películas dedicadas a este enfrentamiento es muy amplia.

Entre algunas de ellas se pueden destacar, dada su trascendencia y universalidad, las muchas películas que toman como peripecia dramática principal la *Batalla de El Álamo* y la participación en ella de destacados héroes nacionales como David Crockett, Jim Bowie o Samuel Houston. Celebradas películas como «*The Man from The Alamo*» (Budd Boeticher, 1953), «*The Alamo*» (John Wayne, 1960) o la más actual y homónima, «*The Legend of the Alamo*» (John Lee Hancock, 2004), que comparten todas ellas una cierta ingenuidad histórica. Puesto que al contrario de lo que tradicionalmente quiso el género del western y la historiografía norteamericana, la *Intervención estadounidense en México* fue más una expropiación de territorio –que supuso la anexión a los Estados Unidos de dos terceras partes de México–, que una desigual lucha armada entre naciones rivales.

En términos formales, tanto argumentales como iconográficos, la variedad de películas que aquí estamos tratando presenta prácticamente las mismas características narrativas que muchas de la otras variedades sobre las que hemos estructurado esta investigación. De ahí que en las mismas siempre aparezcan estructuras recurrentes del género como pueden ser los modos narrativos propios del relato de acción, o estrategias iconográficas dinámicas como los consabidos *travellings* y panorámicas, las secuencias de montaje en paralelo y en alternancia, o aspectos de construcción argumental de índole canónica como el subrayado evidente y algo tosco de la diferencia entre los agentes positivos –el hombre blanco– y los negativos –el indio o el mexicano–, la división en tres actos del argumento del relato, o el planteamiento de narraciones cerradas y autónomas en las que las inferencias e hipótesis de los espectadores se posicionan inequívocamente dirigidas hacia la configuración de un tipo de relatos en los que todos los caminos narrativos abiertos durante el devenir diegético se concluyen de manera fehaciente y sin posibilidad de interpretaciones alternativas.

Consideraciones de las que participa de manera evidente la película que aquí nos proponemos analizar: «*Cowboys & Aliens*» (Jon Favreau, 2011). Un filme que catalogamos dentro de la variedad aquí definida por la estrecha relación que mantiene con las cuestiones bélica e india –aún a pesar de que ésta última no se posiciona como principal elemento dramático–, pero que también nos sirve para introducir una cuestión de capital importancia para el asunto genérico westerniano. Nos referimos ahora a la cuestión de la mezcla o hibridación genérica. Aspecto que, a tenor del interés teórico que suscita entre los investigadores de los géneros, parece completamente contemporáneo, pero que cuenta con un tímido desarrollo en los dominios del cine del Oeste desde las últimas décadas del siglo veinte. En aquel tiempo en el que la industria cinematográfica estadounidense se decidió a explorar nuevos caminos genéricos con los que tratar de seducir el, cada vez más esquivo, interés espectadorial.

En concreto podemos situar el origen de este tipo de películas del Oeste, en las que la dimensión fantástica cobra especial relevancia narrativa, en una película como «*The Beast of Hollow Mountain*» (Edward Nassour, 1956). Un filme sin apenas trascendencia para los estudiosos del género pero que posee la cualidad de ser la primera película del Oeste en la que el elemento fantástico, en este caso representado por la convivencia de dinosaurios y vaqueros en el mismo escenario ficcional, posee una destacada presencia. Sin embargo, no parece ser que esta película tuviese mucho éxito comercial por cuanto que hubo que esperar casi una década para volver a encontrar otra presencia de elementos formales del cine fantástico en el cine del Oeste. Presencia que se daría en este caso en la conocida «*Jesse James Meets Frankenstein Daughter*» (William Beaudine, 1966), en la que se situaba al célebre bandido de Misuri en un entorno ficcional articulado a partir de la mezcla de las convenciones del western junto con las del cine de terror. En este caso, como el mismo título indica, con la hija del personaje romántico imaginado por Mary Shelley.

También en ese confuso tiempo para el cine del Oeste de la década de los sesenta se localiza otra de los más conocidos híbridos fílmicos realizados a partir del western y el fantástico. Nos referimos a «*The Valley of Gwangi*» (Jim O'Connolly, 1969), último trabajo de animación de dinosaurios efectuado por el especialista en efectos especiales Ray Harryhausen, y en el que el heroico vaquero que protagoniza el filme deberá de vérselas nada menos que con un ejemplar de Tiranosaurio Rex.

El tiempo del revisionismo formal del género se cerraría con una última muestra de mixtura genérica entre la ciencia ficción y el cine del Oeste. Se trata de «*Westworld*» (Michael Crichton, 1973). Una propuesta de western de índole futurista en la que el héroe del relato es un pistolero androide cuya función es la de servir como entretenimiento para los visitantes de un estereotipado paisaje westerniano. Como anécdota conviene señalar que este filme, dirigido por el escritor especialista en el *best-seller* Michael Crichton y de más que dudosa consideración estética, fue la última producción de la MGM antes de que desapareciese como compañía de producción cinematográfica y fuese troceada y vendida a la United Artists y la 20th Century Fox primero, y después al imperio Turner.

Ya en el despoblado páramo en que se había convertido el género para los años noventa, probablemente a raíz del inesperado éxito de algunas películas del

Oeste que provocó una cierta revalorización del género, se pueden encontrar también algunos destacados casos de películas en las que se entremezclaban elementos del cine del Oeste y el fantástico o la ciencia ficción. Es el caso de las famosas «*Back to the Future Part III*» (Robert Zemeckis, 1990), en la que Marty McFly (Michael J. Fox) y su disparatado y algo chiflado amigo Doc Brown (Christopher Lloyd) viajaban al Oeste americano en su destartado Delorean; o de la infame «*Wild Wild West*» (Barry Sonnenfeld, 1999), en la que el exitoso Will Smith interpretaba a un pistolero que debía encontrar a un grupo de científicos secuestrados en el Estado de Texas en 1869.

Desde cualquier punto de vista que se quiera considerar, esta tendencia a la mezcla del género del western con ciertas estrategias narrativas e iconográficas provenientes de los dominios del género fantástico o la ciencia ficción, se presenta en su totalidad como un desesperado intento de la industria cinematográfica norteamericana por recuperar el favor de unos espectadores modernos a los que parece ser que el molde tradicional del género se les quedaba pequeño. De ahí que en todas estas películas, aún cuando se sirven de muchos de los estereotipos propios del cine del Oeste, la dimensión específica del género, aquella por la que se regulan sus propuestas de contenido temático y, por tanto, su destacada eficacia simbólica, parece estar completamente ausente. Puesto que en ninguna de ellas posee relevancia alguna el principio de la frontera y la ordenadora expansión del progreso. Muy al contrario, el sentido final de estos relatos parece quedar organizado y motivado por la explicación paranormal o supra verosímil. Motivaciones globales de lo narrativo más propias del territorio fantástico e hiper-tecnificado del cine de ciencia ficción, que de la patriótica épica del western.

Situación de desplazamiento del principio motor simbólico del cine del Oeste que volvemos a encontrar en el filme que a continuación trataremos: «*Cowboys & Aliens*» (Jon Favreau, 2011). Muestra contemporánea de la mezcla del western y el fantástico, en la que como se verá, la presencia de muchos de los estereotipos de ambos dominios genéricos termina por configurar un extraño relato fílmico cuya adscripción al canon genérico resultaría a todas luces problemática si no fuese por su evidente localización en el cronotopo específico del western. Puesto que tal y como iremos evidenciando a continuación, el eje de la frontera, ese ineludible principio temático que define al cine del Oeste, no puede ser identificado como elemento nuclear de lo relatado. Lo que provoca que todo lo que de cine del Oeste tiene esta película se debe al uso de ciertos estereotipos del género recurrentes, pero que aparecen ahora vaciados de cualquier contenido simbólico de trascendencia que se pueda asociar a la épica del western.

VII.2 Aspectos narrativos.

A la hora de determinar los principios narrativos por los que se configura un relato como «*Cowboys & Aliens*» (Jon Favreau, 2011), tres son los rasgos que, originados a partir de su condición genérica híbrida, se destacan por encima del resto en una primera aproximación. Se tratan, como no podía ser de otra manera dada su tentativa de aunar dos tradiciones genéricas tan longevas y codificadas, de la poderosa presencia que en términos narrativos poseen los modos del relato propios de cine de acción y aventuras, la recurrencia a lo largo del relato de los muchos estereotipos actanciales, espaciales y objetuales específicamente westernianos, y por último, la ubicación en el centro mismo de lo relatado del concepto de lo fantástico como sentido ulterior de lo relatado. Un asunto éste último que hace que se pueda considerar al mismo concepto de lo fantástico como el principio motivacional de las muchas situaciones y acciones dramáticas en las que se sostiene el avance de la trama argumental.

De este modo, en esta valoración narrativa previa al análisis podemos comenzar señalando que «*Cowboys & Aliens*» se articula en sus modos de presentación de la información narrativa al espectador como un relato de acción y aventuras de corte esencialmente clásico, en el que todo gira en torno a la serie de fuerzas y resistencias dramáticas a las que debe de hacer frente el héroe en su persecución del éxito en la tarea que se le encomienda al comienzo del mismo. Es por ello que a lo largo del devenir diegético la acción visible y exterior de los personajes, esto es, su lucha contra el entorno ficcional y los agentes antagonistas que lo habitan, se convierte en la principal ligazón de los acontecimientos argumentales por encima de la asimilación interior que de los mismos puedan hacer los diversos agentes actanciales.

Al mismo tiempo, será también a partir de esta preeminencia de la acción externa sobre la que se articularán a lo largo del relato muchos de los elementos específicamente westernianos que configuran el escenario cronotópico sobre el que se desarrolla la diégesis. Una presencia que como se ha avanzado se circunscribe al ámbito exclusivo de la referencia epidérmica carente de cualquier profundidad simbólica asociada a la esencia temática del género del Oeste. En este sentido podemos avanzar ahora que si bien es cierto que ya desde el mismo comienzo del filme el escenario dramático y todo lo que en él se engloba se caracteriza por su inequívoca pertenencia a la estereotipada tradición genérica, no lo es menos que toda esta serie de elementos que van desde la destacada presencia de vaqueros, indios, caballos y paisajes westernianos, a tenor de las proposiciones de sentido final del relato bien podrían provenir de cualquier otro dominio genérico. Puesto que nada se desarrolla a partir de ellos con relación a la mitología de la conquista, de la consecución de un progreso sustentado en el avance civilizatorio y de la exaltación patriótica y celebrativa de la moderna nación americana, por los que se codificó la tradición mitonarrativa del cine del Oeste.

Por el contrario, así como las claves genéricas propias del cine del Oeste quedan reducidas aquí a una mera presencia figurativa arreglada a modo de marco dramático, se puede señalar que en una película como «*Cowboys & Aliens*» el elemento extraño y maravilloso específico del cine fantástico, entendido éste como

motor motivacional de todo el sentido de lo acontecido durante el desarrollo del relato, adquiere una especial relevancia en términos narrativos, tanto iconográficos como argumentales. Llegando a configurarse como el principal elemento de sentido del filme.

Desde el punto de vista estrictamente narrativo la presencia en esta película de los parámetros formales específicos de la ciencia ficción es evidente y determinante. Así, cuestiones típicas de este modelo genérico como el recurrente empleo de estrategias de suspense y sorpresa apoyadas en una explicación sobrenatural, o la proyección de un grado de comunicatividad narrativa de vocación desorientadora para el espectador, adquieren en esta película una importancia fundamental. Situación que se repite en el ya mencionado caso de la presencia de lo maravilloso o lo fantástico, que se presenta como referente motivacional prioritario de las acciones y situaciones presentadas en el filme. En este punto creemos necesario añadir que para esta investigación tomamos como referencia teórica la explicación de Todorov acerca del elemento maravilloso. Esto es, que lo fantástico o maravilloso, en cuanto categoría narrativa de motivación de la acción, queda definido como un patrón de interpretación según el cual el espectador asume la serie de situaciones sobrenaturales de manera verosímil y necesaria según los parámetros establecidos por la propia narración y no tanto por la referencia a lo real (TODOROV, 1970).

Situación ésta de la prominente presencia de lo fantástico que se hace evidente desde el mismo comienzo del filme, en aquel preciso momento en que la narración sitúa al espectador junto al héroe del relato, quien compartiendo la desubicación informacional y el desconocimiento del espectador, encuentra su posición en el interior de la diégesis determinada por la presencia de una serie de elementos de corte fantástico y, por tanto, netamente ajenos a las claves dramáticas del cine del Oeste, que lo llevan a considerar la presencia de algo sobrenatural. Pero que se desarrollará de manera progresiva durante todo el desarrollo del filme en el que se sucederán las extrañas presencias de elementos por completo extraños a cualquier patrón de verosimilitud realista anclado en el cronotopo del Oeste americano. Entre los que destacan la serie de elementos hipertecnificados como el insólito brazalete que porta el héroe, las armas futuristas y los vehículos voladores del grupo antagonista y, por supuesto, este mismo grupo que como se puede inferir a partir del mismo título del filme, está formado por una suerte de voraces alienígenas que pretenden el total exterminio de todo cuanto habita el escenario westerniano sobre el que se despliegan los acontecimientos argumentales del relato.

En definitiva, antes de proceder a determinar las particularidades de la construcción argumental de «*Cowboys & Aliens*» podemos concluir que aún cuando la misma se presenta organizada a partir de los moldes genéricos del western y la ciencia ficción, la participación de cada uno de estos es desigual. Así, se puede considerar que el primero es el marco a partir del cual se introducen ciertos elementos derivados de la naturaleza de su canónico escenario, pero son las claves formales del segundo patrón genérico las que permiten el desenlace del filme y su posterior interpretación y dotación de sentido por parte de los espectadores.

VII.2.1. Relaciones entre argumento e historia.

Sobre la base de del relato de acción y aventuras localizado en un espacio y un tiempo específicos del western, y trenzado a partir de estructuras narrativas y de elementos semánticos de índole fantástica, el relato fílmico «*Cowboys & Aliens*» ofrece al espectador una historia ficcional cuyo principal conflicto dramático orbita en torno a la lucha de un grupo de individuos del Oeste americano que han de enfrentarse a unos invasores alienígenas que pretenden someterlos.

Una premisa dramática, por tanto, en la que se puede distinguir ya la dispar funcionalidad de los dominios genéricos sobre los que se asienta el relato. Puesto que como ya hemos señalado, así como el género del western ocupa en esta película una posición de marco dramático claramente funcional, la vertiente fantástica de la misma es la que ostenta el peso de la narración. Situación que se evidencia no sólo en esta situación dramática de inicio, sino que también lo hace en las continuas propuestas que el argumento del relato presenta al espectador y que solamente pueden ser inferidas con arreglo a la explicación irrealista y sobrenatural consustancial al cine de ciencia ficción.

Del mismo modo, a la hora de valorar el modo en que la organización argumental del relato, esto es, el *syuzhet* que permite la formación y aprehensión de la fábula ficcional en el imaginario del espectador, se hace necesario tener en cuenta también la especial importancia que adquieren los modos narrativos de la ciencia ficción. En concreto, aún a pesar de que se puede considerar que la propuesta de «*Cowboys & Aliens*» es la de representar una historia de marcado carácter lineal, puesto que en la misma la narración se orienta sin lugar a dudas hacia la trasmisión fluida de la información de la historia, en esta película se puede distinguir también una evidente voluntad de la narración por restringir el grado de comunicabilidad de ciertas informaciones clave de la historia –relacionadas siempre con los agentes alienígenas que conforman el grupo antagonista–. Y también un destacado empleo de recursos como el suspense dramático y la sorpresa narrativa, originada sobre la estrategia de ocultación y súbita revelación de ciertos aspectos de la trama, que provocan una cierta resistencia inferencial en el trabajo de formulación de las claves de la historia por parte de los espectadores.

En cualquier caso, lo que parece claro es que en términos de la relación que se establece entre la disposición argumental y la configuración de la fábula ficcional que dicha disposición permite, la película que aquí estamos tratando presenta, como veremos a continuación, todas las características formales del molde del relato clásico. Desde el planteamiento de un eje protagonista unipersonal de índole heroica, hasta la cronología temporal general –aunque es cierto que se pueden identificar casos puntuales de analepsia narrativa– o la distribución de la información de la historia a partir de un único foco cognitivo primordial que, como no podía ser de otra manera dado este clasicismo formal, responde al punto de vista narrativo del héroe del relato.

El argumento del relato.

Es sabido que de entre las muchas cuestiones teóricas que se asoman al problema de los géneros, pocas poseen la unanimidad de la que goza entre los analistas la referida al asunto de las expectativas genéricas de los espectadores. Un asunto que, aún a expensas de la dificultad que presenta su cuantificación e incluso la misma determinación de su precisa influencia en el proceso de recepción de los filmes, parece a todas luces que se posiciona como una de las claves narrativas de las películas de género. Tanto en lo que se refiere al proceso creativo de construcción de los relatos como a los de producción y distribución de los filmes, o muy precisamente, al del trabajo lógico-interpretativo de los espectadores frente a los textos.

Aspecto éste último, el de la capitalidad de las expectativas para el trabajo de inferencialidad espectral del proceso receptivo de los textos fílmicos, que adquiere especial consideración en la película que aquí nos ocupa, por cuanto que determina de manera evidente las cualidades formales, argumentales e iconográficas, de toda la película. En este sentido podemos señalar antes de comenzar a desmenuzar las particularidades del argumento que permite la construcción de la fábula ficcional propuesta, que ya antes de que comience la película, las expectativas del espectador está orientadas por el mismo título del filme hacia el territorio de la imbricada amalgama genérica. Puesto que como marca el nombre de la película para el espectador, «*Cowboys & Aliens*», el relato al que se enfrentarán a continuación, se configurará, como ya hemos señalado, a partir de la inclusión progresiva de ciertos elementos y estructuras de corte fantástico en un arquetipado marco dramático de western. Será, en definitiva, un relato fílmico en el que como se le dice al espectador antes de que dé comienzo, convivirán los sempiternos vaqueros del Oeste con agentes alienígenas ajenos al referente del mundo real conocido.

De este modo, el argumento de «*Cowboys & Aliens*» comienza con la presentación para el espectador de la figura del héroe Jake Lonergan (Daniel Craig) que vehiculará la práctica totalidad de los acontecimientos argumentales del relato. En un entorno de western altamente estereotipado, el arcilloso espacio del desierto, el argumento del relato comienza la acción con un gancho de guión cargado de muchas de las claves arquetípicas del cine del Oeste. Un personaje, que a la postre será el héroe del relato pero que el espectador tardará en conocer incluso su nombre, despierta en el desierto. Algo andrajoso en su vestir, parece conmocionado y le faltan las botas. Mientras el argumento lo presenta al espectador observándose una herida, la narración comienza a introducir en clave de suspense el elemento fantástico por medio de la presencia de un extraño y futurista brazalete del que nuestro héroe no puede librarse. Sembradas las dos claves genéricas principales del relato, el argumento recurrirá a otra situación dramática típica de las tramas del cine del Oeste: la aparición de un agresivo grupo de cazafortunas que importunarán al héroe.

Efectivamente, mientras el personaje trata de zafarse del extraño brazalete, descubre junto a su lado una fotografía de una mujer joven. En ese instante irrumpen a caballo en la escena tres individuos que, confundiendo el brazalete del héroe con un grillete, lo toman por un prófugo de la justicia y, por tanto, como una posible ganancia. Esta situación argumental, recurrente en muchas tramas asociadas al cine del Oeste y que desemboca en una explosión de violencia por la que estos tres mueren a manos

de nuestro desconocido protagonista, servirá a la narración para presentar la destreza del héroe en la pelea y para detonar la acción general del relato. Puesto que ahora el espectador posee varias claves que le permiten inferir la cualidad genérica híbrida de lo relatado por un lado, y la desconocida e inquietante condición del personaje con quien ha dado comienzo la diégesis propuesta.

Presentado el marco dramático básico del filme, el argumento dispondrá a continuación la consabida cabalgada del personaje por el paisaje westerniano y su llegada al pueblo para curar las heridas. En dicho espacio el argumento del relato irá presentando a cuenta gotas nuevas informaciones acerca del misterioso protagonista, trabajando en paralelo la construcción del arquetípico escenario del western. Así, el espectador irá descubriendo la carencia de recuerdos del héroe –el cual desconoce hasta su nombre y la explicación de la presencia del brazalete en su brazo–, la extraña naturaleza de la herida de su costado, y las particulares relaciones de poder de los habitantes de ese pueblo que en otro tiempo se creyó repleto de vetas de oro.

Como se puede ver, toda esta serie de informaciones, que serán dispuestas por el argumento por medio de la escena en la que el predicador Meachan (Clancy Brown) sana la herida del Lonergan, trabajan en dos líneas de contenido que serán sobre las que sostenga todo el argumento del relato. Por un lado, aquella por la que se articulan las condiciones de base del cronotopo westerniano –introducidas por la inclusión de elementos fácilmente identificables como tales por los espectadores–, y por el otro, el empleo en términos de trama de lo desconocido y lo misterioso como posible motivación argumental de los hechos que regularán el avance de la trama principal. Pero antes de plantear abiertamente esto último en el primer punto de giro, el argumento del relato continuará por unas secuencias todavía con la configuración de un espacio específicamente westerniano.

En dicho sentido es en el que trabajarán las serie de escenas que tienen lugar en alguno de los espacios más habituales en los filmes del Oeste como son la polvorienta calle que cruza el poblado, la celda de la cárcel del sheriff o la barra del salón, en las el argumento introducirá ciertas tramas secundarias y alguna referencia más acerca del héroe protagonista. Respecto de las primeras, las más evidentes son la cuestión del consentido hijo del señor Dolarhyde (Harrison Ford): Percy (Paul Dano) –cuya insolencia provoca un estúpido torteo que hace que él mismo acabe en la cárcel–, y la de la identificación de Lonergan como un sospechoso criminal buscado por las autoridades. Situación que servirá al argumento para introducir un personaje clave, Ella (Olivia Wilde), que tal y como es presentada en la escena del salón, en la que se muestra excesivamente interesada por el brazalete, parece saber algo acerca del mismo que desconocen tanto el espectador como el protagonista. Una nueva estrategia de suspense para coordinar la inserción de lo fantástico en la trama principal –ya en el segundo acto del argumento, el personaje de Ella se revelará como una alienígena enfrentada también a las fuerzas antagonistas–.

La escena del salón se cerrará con la detención de Lonergan y Percy por parte del sheriff Taggart (Keith Carradine) y con su reclusión en la cárcel del pueblo en espera de que aparezca la diligencia que lleve a los prisioneros a las dependencias del Marshall de Santa Fe. Pero tal y como había sido planteada en la primera escena localizada en el pueblo, el señor Dolarhyde, todavía no mostrado al espectador pero

conocido por las constantes referencias dialogales de los habitantes del pueblo –una estrategia narrativa muy habitual en el western para introducir la estereotipada figura del cacique ganadero– no permitirá que su hijo sea entregado a la justicia. De ahí que la narración recurra a la típica escena de angustiosa espera de la llegada de la diligencia para introducir el primer punto de giro que marcará la transición del primer al segundo acto del argumento: el primer ataque alienígena y la asunción de la Tarea de recuperar a los habitantes raptados por ellos que se sucederán inmediatamente después de la llegada de Dolarhyde y sus esbirros.

Muy acertadamente la construcción del argumento de «*Cowboys & Aliens*» hace confluir la llegada del que según las convenciones del cine del Oeste parece ser el principal eje actancial antagonista –esto es, el cacique Dolarhyde que pretende hacer cumplir su arbitraria ley particular–, con la primera aparición de los que serán verdaderas fuerzas antagonistas del relato: los agresivos alienígenas que atacan el pueblo por la noche. Puesto que ante la confusión de todos los habitantes del pueblo, y mediante una serie de estrategias iconográficas precisas que veremos más adelante, las naves voladoras alienígenas atacan el pueblo y se llevan a muchos de sus habitantes. Y frente a ese ataque, de nada sirven los disparos de rifle o de revólver. El único que medio por el que consiguen derribar a uno de los atacantes es el brazalete del héroe, que se revelará ahora como una poderosa arma. De ese modo se cerrará el planteamiento argumental, para dar paso a la persecución y localización de la guarida de los agentes alienígenas que se configurará como la situación dramática principal de todo el desarrollo del segundo acto.

Como se ve, hasta este punto del relato el avance de lo westerniano y lo fantástico han sido coetáneo pero desigual. Siendo el primero un recurso de confección del marco situacional para las expectativas del espectador del género del Oeste, y el segundo el soporte de la trama principal del argumento. Es por ello que durante todo el segundo acto, que a efectos de trama argumental responde al avance de una situación de persecución y descubrimiento de la guarida, la presencia de lo fantástico irá cobrando mayor valor que cualquiera de las referencias al firme código del western. Así, cuestiones como la de la identidad de ese fenómeno paranormal para los personajes –y también para los espectadores– que ha sido el ataque y rapto alienígena, se desarrollarán con profusión. Por medio del desarrollo de la trama asociada al personaje de Ella, quien va descubriendo el pasado de Lonergan y la identidad de lo desconocido, pero también por los sucesivos ataques alienígenas a los que el grupo perseguidor formado por los hombres de Dolarhyde y los habitantes del pueblo, debe de hacer frente.

Para la revelación de las situaciones argumentales referidas al pasado inmediato de Lonergan, en las que se revelará el por qué del brazalete además de otras cuestiones asociadas a las fuerzas alienígenas, el argumento del relato se servirá de tres secuencias de analepsia narrativa introducidas a lo largo de este segundo acto. En ellas se revelará al espectador el pasado del héroe como asaltador de diligencias, cuatrero y criminal, la identidad de la mujer de la fotografía mostrada al comienzo, y finalmente, la acción por la cual Lonergan consiguió escapar de la guarida alienígena con una de las armas de los malvados agentes: el brazalete. Estos tres secuencias de flashback que alteran la linealidad temporal de los acontecimientos presentados por el argumento marcarán además la estructura del segundo acto,

puesto que se incluirán al comienzo del mismo, en el instante anterior al punto medio argumental y como bisagra final hacia el tercer y definitivo acto.

Al mismo tiempo, durante este segundo acto el argumento del relato desarrollará dos aspectos esenciales de la trama principal. El de la formación del variopinto grupo que, comandado por el héroe, habrá de enfrentarse a los alienígenas, y el de la motivación de la presencia y la actividad de esos agentes fantásticos que amenazan el orden tradicional del Oeste. Respecto al primero de estos aspectos, el argumento introducirá en progresión ciertos acontecimientos como el encuentro con los miembros de la antigua banda de criminales de Lonergan, el aprendizaje en el manejo de las armas de los personajes del niño (Noah Ringer) y de Doc (Sam Rockwell), la ambivalencia del cacique Dolarhyde, y finalmente, la aparición de los Apaches Chiricauas comandados por el caudillo Cuchillo Negro (Raoul Trujillo) y su incorporación a las fuerzas positivas del relato.

Toda esta serie de aspectos argumentales de «*Cowboys & Aliens*», de corte específicamente westerniano, no serán sin embargo el principal eje sobre el que trabajará la construcción argumental del relato. Muy al contrario, durante todo este segundo acto que ocupa el nudo del argumento, el avance de la trama principal estará enfocado hacia la representación y la explicación para el espectador del elemento fantástico que motiva las acciones propuestas. De ahí que durante el mismo cobren especial relevancia acontecimientos argumentales como el enfrentamiento en el barco varado con el alienígena perseguido –y del que la narración se sirve para mostrar por primer vez y en primer plano su apariencia física–, o personajes como el de Ella, quien es herida de gravedad durante uno de los dos ataques alienígenas que ocupan este cuerpo central del argumento, y que una vez que el segundo acto se acerca a su final, se revelará como un ser proveniente también de un mundo lejano a la tierra cuyo único objetivo es detener el avance interplanetario de las fuerzas antagonistas.

De esta manera, hacia el final del segundo acto del argumento del relato, una vez que los indios Chiricauas son introducidos como una fuerza más del grupo protagonista, será por medio de este personaje de Ella por el que la narración introduzca la información que motiva toda la trama del enfrentamiento con los alienígenas. En concreto, esta explicación motivacional de los acontecimientos argumentales de corte fantástico tendrá lugar en el momento en que el inerte cuerpo de Ella es lanzado al fuego por los indios. En ese momento el argumento presenta su resurrección y la revelación de su verdadera identidad: se trata de un ser de otro planeta que combate a los alienígenas porque su destruyeron a su gente. También les informa acerca de los funestos propósitos de éstos –que no es otra cosa que la extracción de todo el oro de la tierra y la posterior extinción de cualquier forma de vida en la misma–, y de que el único medio por el que pueden combatirlos es a través de la destrucción de su guarida. Un lugar del que solamente sabe Lonergan, si bien es incapaz de recordarlo. Para ello, los últimos miembros en incorporarse, el elemento tribal nativo, colaboran con el héroe y le hacen recordar su ubicación mediante un brebaje.

Por medio de estos dos acontecimientos argumentales, la resurrección de Ella y la recuperación del recuerdo de Lonergan, el argumento dará paso al tercer y último acto en el que se resolverá finalmente la trama principal. Esto es, tendrá lugar el

descubrimiento de la guarida y la batalla final entre la variopinta unión de humanos y sus enemigos alienígenas.

Resueltas ya todas las motivaciones de la presencia de lo fantástico en la trama principal del relato, el argumento estructurará el último acto del mismo con arreglo a la estructura de preparación para la batalla, lucha final y restablecimiento del orden perdido al comienzo. Para ello el primer acontecimiento argumental empleado será el viaje de Lonergan hasta el improvisado campamento de su antigua banda criminal para convencerlos de se unan a la lucha. Una vez que les gana para la causa, la acción se trasladará a las inmediaciones de la guarida alienígena –una protuberante nave espacial incrustada en las rocas del desierto–, donde el grupo definitivo comenzará el ataque final. Secuencia que ocupará la mitad del tercer acto y que servirá para exaltar las cualidades de la comunidad guerrera formada por hombres blancos entre los que se incluyen criminales de muy diversa condición, nativos americanos de la tribu Chiricauas y el agente alienígena Ella. Una secuencia que como se puede suponer, se encuentra dominada por la acción física de ritmo trepidante y en la que a pesar de las numerosas bajas, saldrá victorioso el grupo humanoide. Y cuya resolución final, una vez que los rehenes han sido liberados por el héroe, vendrá vehiculada por la representación de la destrucción de la nave nodriza alienígena gracias al sacrificio de Ella y del brazalete que portaba el héroe.

Esta resolución positiva de la trama principal, acontecida a partir de la extinción del peligro alienígena y la liberación de los humanos retenidos, se concatenará con una secuencia epilodal por medio de la cual el argumento del relato introducirá la necesaria vuelta al orden que exige la satisfactoria resolución de la tarea. Para ello la acción se situará otra vez en el poblado, donde por medio de los personajes de Lonergan, Dolarhyde y el sheriff Taggart, el espectador asistirá a la rehabilitación de Lonergan y a la restitución del orden perdido. Asuntos que serán representados por el argumento en la última escena en la que el héroe, una vez que ha cumplido satisfactoriamente con su Tarea, se retira en soledad fuera del pueblo.

Segmentos argumentales del relato.

1. El despertar del héroe en el desierto.
2. Curación y captura del héroe.
3. Primer ataque de los invasores alienígenas.
4. La búsqueda de los alienígenas.
5. El vivac en el barco varado.
6. Aparición de la banda criminal de Lonergan.
7. El segundo ataque alienígena.
8. Muerte de Ella.
9. La aparición de los nativos.
10. Resurrección de Ella y revelación de su verdadera identidad.
11. El descubrimiento de la guarida alienígena.
12. Los conflictos dentro del grupo heroico.
13. La preparación de la batalla.
14. El asalto a la guarida alienígena.
15. La liberación de los rehenes.
16. El retorno al orden tras la extinción de los invasores.

El eje temático de la frontera en el argumento.

Es probable que de todas las películas escogidas en esta investigación como muestra del objeto de estudio privilegiado, sea en ésta, en «*Cowboys & Aliens*», en la que menos importancia adquiriera el eje de la frontera como principio temático y de configuración del sentido final del relato. Una situación que bien se podría achacar a su pretensión por mezclar de manera un tanto superficial muchas de las claves específicas del cine del Oeste con ciertas estructuras y elementos más propios del cine fantástico y de ciencia ficción.

Después de todo, al contemplar la tímida presencia de este tipo de híbridos genéricos en la historia del género del western, se destaca que en este tipo de relatos de naturaleza genérica dual, la frontera en cuanto eje a partir del cual se despliegan el conjunto de significados apenas ha gozado de trascendencia. Puesto que si bien en las mismas la presencia de elementos de fuerte consideración simbólica para el código específico del género es constante, estos mismos elementos se quedan solamente en la superficie de contenido asociada a la épica patriótica del género, y nunca profundizan en las claves temáticas y sus variaciones históricas propias de la tradición westerniana.

De esta manera, la primera consideración de importancia que debemos realizar acerca del llamado «eje de la frontera» es que aún cuando a lo largo del argumento de este relato fílmico aparecen varios de los elementos por los cuales las películas del Oeste introducían la reflexión acerca de la lucha entre la civilización y la barbarie, la configuración argumental de dichos elementos no está orientada en ningún caso hacia la reflexión del Oeste americano como espacio simbólico imaginario sobre el que se vierten los anhelos, frustraciones e idealizaciones de la cultura estadounidense. Un ejemplo de lo cual lo podemos encontrar en el modo en que se introducen cuestiones arquetípicas del género como pueden ser la presencia del anhelado metal dorado, el oro –presente en el relato como objeto de deseo de las fuerzas antagonistas–, la cuestión del feudalismo ganadero –vehiculada tímidamente por el personaje de Dolarhyde y sus esbirros–, o los recurrentes, y generalmente sangrientos, conflictos entre colonos blancos y nativos amerindios –que en este filme se reducen a pequeñas divergencias y que no impiden en ningún caso la insólita unión de ambos para combatir a otra fuerza antagonista mayor, los consabidos alienígenas–.

Asuntos todos ellos que en esta película se quedan en la primera capa de significado del relato, esto es, en la referida a los aspectos puramente funcionales para el necesario avance de la trama argumental. Pero que nunca sirven a la narración para introducir el eterno conflicto del cine del Oeste. Esa confrontación entre el caos primitivo y el progreso civilizador sobre la que se construyó la moderna nación estadounidense, y que como sabemos, se posiciona en la médula de significado del poderoso sistema mitopoyético del western.

Al mismo tiempo, la propia estructura formal del argumento de «*Cowboys & Aliens*» hace que aún cuando la presencia de ciertos elementos recurrentes del género sea constante, estos nunca lleguen a alcanzar la profundidad de contenido que sí que adquieren en otras manifestaciones contemporáneas del western en las que la presencia del elemento fantástico es también prominente. Caso por ejemplo de la

adaptación cinematográfica de la novela gráfica «*Jonah Hex*» (Jimmy Hayward, 2010) en la que aún cuando el elemento fantástico posee una destacada presencia en la configuración del relato, la consideración temática precipitada por el sentido final del mismo si que puede ser comprendida en términos del eje de la frontera.

Muy al contrario, en este filme el elemento fantástico propio del cine de ciencia ficción del que participa el relato no propicia en ningún caso la orientación del sentido final del mismo hacia el territorio temático de la frontera. Su presencia se destaca simplemente como el elemento que motiva la particularidad de la trama principal articulada por el argumento, y su motivación dentro de la ficción propuesta como explicación de la necesaria ausencia de referencia a lo real que todo filme de ciencia ficción propone para el espectador.

De hecho no se puede obviar que aún cuando la distancia con respecto a la tradición genérica del Oeste que esta presencia de lo fantástico provoca para las expectativas espectatoriales, es notable, el hecho de plantear un conflicto por la supervivencia abierto entre las dos principales fuerzas actanciales del relato podría dar pie a una mínima consideración acerca de ideas típicas del eje de la frontera como las de comunidad, la de la defensa del interés colectivo o la de la instauración de un orden pervertido por la irrupción de lo salvaje –puesto que en el fondo los alienígenas bien podrían ser considerados como el elemento perturbador del ordenamiento del salvaje Oeste que en otro tiempo fueron las distintas tribus nativas–.

Sin embargo, no es tal la situación propuesta por el argumento de «*Cowboys & Aliens*», que en esencia se olvida de la frontera como eje temático esencial del género para reducir la presencia de todos los elementos simbólicos del cine del Oeste, fuertemente codificados y, por tanto, especialmente significativos para el espectador conocedor de las claves del código, a la de servir como marco semántico primario a partir del cual desarrollar un conflicto entre humanos y alienígenas que bien podría haber sido localizado en cualquier otro escenario dramático que no fuese el propio del cronotopo específico del cine del Oeste.

En definitiva, creemos poder afirmar por tanto que así como el planteamiento argumental de «*Cowboys & Aliens*» se sustenta de manera decidida en gran parte de los elementos y las estructuras asociadas al código del western, la destacada ausencia del eje de la frontera como aglutinador de significados nos lleva a establecer que dicha presencia se reduce a un aspecto puramente funcional. Esto es, a servir como marco de referencia primario que sirva de guía inicial del posicionamiento de las expectativas espectatoriales, pero que en ningún caso es articulado por el argumento como foco central del despliegue de consideraciones temáticas y de sentido, tanto intratextuales como intertextuales o genéricas.

VII.2.2. Lógica y estrategias narrativas del argumento.

Como ha quedado dicho más arriba, en esta película se puede distinguir una desigual importancia narrativa de los aspectos propios de cada uno de los dos ámbitos genéricos sobre los que se despliegan la lógica y las estrategias narrativas del argumento. En este sentido, lo primero que se puede destacar es la capitalidad que en la misma adquiere una estructura de organización de la información de la historia como es el empleo de estrategias de suspense y sorpresa que, unidas a la inclusión esencial del elemento fantástico y, por tanto, inexplicable con arreglo al referente real cotidiano de los espectadores, provocan una constante desubicación de éstos frente a lo narrado. Estrategias que se ejemplifican a la perfección en la inclusión dentro de la trama argumental de ciertos elementos como el brazalete del héroe –finalmente revelado y empleado como única arma eficaz en la lucha contra las fuerzas antagónicas–, o el mismo personaje de Ella –quien al contrario de lo esperado por su sensual apariencia humana, se revela hacia el final del relato como otro agente alienígena–, revelaciones que en el caso del primero es ofrecida a la percepción del espectador por medio del suspense, y en el del segundo por medio de la sorpresa inesperable.

Se puede señalar también que esta confusión del espectador, restringida y controlada en el plano puramente argumental de avance de la trama, es el elemento primordial por el que la narración desplaza al conjunto del filme del territorio narrativo tradicional del western para insertarlo en el de la ciencia ficción. Un ámbito genérico en el que como es sabido, gran parte de su interés narrativo reside en los inesperados y constantes desvíos perceptivos a que son forzados los espectadores por la narración, dentro del juego de interpretación inferencial planteado por el relato fílmico fantástico. Después de todo, no se puede obviar que una de las claves más evidentes de la ciencia ficción y su variante fantástica es la de proponer al espectador un espacio narrativo de recepción del texto en el que las inquietudes son muchas y las certezas escasas.

Por otro lado, el análisis de este filme revela a su vez que si bien la relevancia narrativa de los dos campos genéricos determinantes de «*Cowboys & Aliens*» no es equitativa, ambos dominios se entrelazan de manera precisa en el plano argumental por medio del recurso a algunas estrategias típicas del relato de acción y aventuras clásico. Aquel por el que se presenta al espectador una fábula fílmica centrada en un personaje heroico que ha de superar ciertas resistencias físicas, y que posee en la causalidad de los acontecimientos argumentales un principio de sutura narrativa que permite a la narración ligar escenas y secuencias de manera que el espectador pueda acceder a su comprensión de manera lineal, lógica y en cierta medida temporal, cronológica. Decimos en cierta medida puesto que como ya se ha mencionado, y se verá unas líneas más abajo, la cronología temporal lineal del argumento se ve alterada a lo largo del relato hasta en tres ocasiones. Una estrategia de construcción del *syuzhet* en ningún caso ajena a la tradición formal del western, pero que goza de mayor recurrencia en el campo genérico fantástico. Hasta el punto de haberse configurado como una premisa elemental del código particular del mismo.

En definitiva, los fuertes indicios de causalidad, ordenación y linealidad del argumento, hacen que se pueda considerar a «*Cowboys & Aliens*» como un filme que

permite a sus espectadores construir la historia propuesta de manera constante y coherente, y cuyas únicas propuestas de desubicación inferencial y de extrañamiento cognitivo se articulan a partir del desarrollo argumental del elemento fantástico. Un elemento que como se ha visto, viene vehiculado en el plano argumental por la presencia de todo lo asociado a los agentes alienígenas y a la amenaza que ellos representan.

Conviene también señalar por último el modo en que la presencia de lo fantástico en esta película condiciona la cantidad de información de la historia que el argumento hace accesible al espectador. En este sentido es necesario destacar cómo la serie de elementos de corte fantástico que se suceden a lo largo del devenir del relato son introducidos por la narración por medio del preciso empleo de estrategias como la dilación y la redundancia narrativa especificadas por David Bordwell en su célebre ensayo acerca de la narración en el cine de ficción. Un planteamiento que es el que permite al argumento jugar con las expectativas del espectador acerca de la motivación argumental de la presencia de toda la serie de elementos y situaciones desarrollados a partir del campo semántico alienígena. Lo cual condiciona también, como ya se ha visto, la direccionalidad del significado final de la trama principal del relato. Podemos encontrar un ejemplo muy preciso de este empleo de la dilación y la redundancia en el argumento de «*Cowboys & Aliens*», en el modo de inserción en el relato de un objeto perteneciente a ese ámbito de lo fantástico: esa suerte de *Excalibur* futurista que resulta ser el híper sofisticado brazalete que porta el héroe en su muñeca.

Como se ha visto unas líneas más arriba en la presentación del argumento del relato, este brazalete adquiere especial relevancia desde la primera escena en la que aparece, que no es otra que aquella con la que se abre el relato. Pero además, la narración se esforzará también durante todo ese primer acto argumental en redundar en su presencia por medio de la extrañeza y el desconocimiento que hacia él presenta el héroe, y del personaje de Ella, quien parece muy interesado en el mismo –también a través de estrategias iconográficas como los planos subjetivos, la direccionalidad de la mirada de los actores o la inserción de planos detalle del mismo–, pero sin ofrecer en ningún momento al espectador una motivación clara acerca de su presencia en la diégesis. Será solamente al final de este primer acto, cuando se está produciendo el primer ataque alienígena, cuando el brazalete se revele para el espectador como una poderosa y eficaz arma capaz de abatir a los malvados agresores.

Sin embargo, no será hasta el final del segundo acto, una vez que el personaje de Ella ya ha resucitado y el chamán chiricaua se dispone a recuperar la memoria del héroe, cuando el argumento del relato exponga para el espectador toda la información que motiva la recurrente presencia del brazalete a lo largo de lo representado. Esto es, que aún a pesar de estar presente desde el mismo comienzo del filme de manera estudiadamente redundante, la explicación definitiva en el argumento acerca de su presencia, su naturaleza y su origen no tendrá lugar hasta la bisagra que da paso al desenlace del argumento en el último acto. Una dilatación en la transmisión de la información relativa a un elemento capital de lo fantástico que se extiende por tres cuartas partes del filme hasta que por fin se resuelve, y que de esa manera contribuye a consolidar el suspense generalizado y la indeterminación de lo fantástico que rigen el desarrollo argumental del relato.

VII.2.3. Otras estrategias narrativas:

Conocimiento

A partir de todo lo dicho en el anterior epígrafe podemos señalar que el grado de conocimiento acerca de la información de la historia que la narración de «*Cowboys & Aliens*» permite a sus espectadores es moderadamente alto para los aspectos propios de la trama del enfrentamiento entre humanos y alienígenas, y significativamente escaso para todo lo asociado a la naturaleza y la presencia de estos seres alienígenas. Esto es, que la narración proporciona toda la información necesaria para una coherente construcción de la historia y que, por tanto, se puede destacar una nula restricción de dicha información. Pero que al mismo tiempo, una parte significativa de la transmisión de dicha información –la relacionada con la naturaleza del eje actancial alienígena–, se oculta en gran medida para solamente ser revelada en la resolución del relato. En definitiva, se trata de un filme de grado mixto de accesibilidad al conocimiento de la información de la historia.

Para ello el argumento del relato posiciona al conocimiento del espectador en paralelo al que puede disponer el héroe del filme, el personaje de Lonergan. De ahí que se pueda hablar de una situación de igualdad entre lo que sabe el espectador y lo que saben los personajes. Pero no en todos los casos se da de esta manera. En el caso del personaje de Ella, esta estrategia se verá alterada por completo ya que ella sabe más que ningún otro personaje –y, por tanto, que cualquiera de los espectadores–, acerca de los alienígenas y no será hasta el último acto que el argumento le haga también participar al espectador.

Autoconciencia

Respecto a la inclusión de posibles estrategias meta-ficcionales, ni el análisis argumental ni el iconográfico revelan la existencia en esta película de estrategias narrativas dirigidas a plantear una relación de tipo retórico entre la narración y sus espectadores. En este sentido, debemos señalar que no se dan en esta película situaciones que propicien en el espectador consideración metafictional alguna, y que por tanto, la cuestión del grado de autoconciencia que el filme ofrece al espectador se resuelve con el nulo afán de la narración por revelar el carácter artificioso del relato.

Comunicabilidad

En términos de comunicabilidad, esto es, de la disposición por medio de la cual la narración comparte con el espectador la información a la que le da derecho su grado de conocimiento, en el análisis argumental de «*Cowboys & Aliens*» se identifica que la misma es de carácter restrictivo aunque altamente comunicativa para muchas situaciones argumentales. De manera que, como se ha visto, las únicas informaciones que la narración dilata en revelar son las referidas al necesario suspense acerca del desarrollo y la resolución de la principal trama argumental, y las relacionadas con los agentes antagonistas de dicha trama –entre las bien podrían encuadrarse la cuestión del brazalete o la de la verdadera identidad del personaje de Ella, por citar dos ejemplos ya tratados–.

VII.2.4. Estructura actancial del relato.

Al margen de la supuesta modernidad que algunos tratan de ver en la tendencia de muchas películas contemporáneas por mezclar formas y materiales genéricos diversos, lo cierto es que gran parte de esas propuestas híbridas, entre las que sin duda ocupa un lugar destacado «*Cowboys & Aliens*», presentan en la mayoría de casos una evidente tendencia al empleo de los parámetros del discurso fílmico hegemónico de corte más clásico. Aquel que, volcado sobre la causalidad lógica, la linealidad narrativa y la centralidad espectral, basa sus estrategias narrativas en los parámetros más habituales del relato fílmico como pueden ser la estructura en tres actos del argumento, la propuesta de una estructura polémica de liquidación de la carencia fácilmente identificable, o la distribución de los roles actanciales dramáticos según el modelo piramidal del relato canónico.

Un aspecto éste último que, en el caso que aquí nos ocupa, se antoja revelador de la proximidad que presenta «*Cowboys & Aliens*» con el molde del relato clásico de aventuras. Puesto que es en su estructura actancial en donde mejor se puede apreciar el clasicismo formal del filme, ya que todo en este relato orbita en torno a la recurrente figura protagónica del héroe y a las resistencias que se le presentan en el camino hacia la consecución del objetivo que debe cumplir. Es por ello que podemos afirmar ahora que sin lugar a dudas el Destinatario de este relato es el personaje de Jake Lonergan, y que la Tarea que se le encarga y que, por tanto, debe asumir como objetivo fundamental de la acción del relato, es la de acabar con la amenaza al orden que supone la agresión alienígena que sufre el pueblo. Cuestiones que dado este planteamiento canónico del que hemos hablado, se presentan sencillamente identificables al espectador desde el mismo comienzo del relato.

A su vez, la referencia al relato clásico se manifiesta también en el modo en que el Destinatario debe de resolver la liquidación de esa carencia en que se convierte su Tarea. Una tarea para la que contará, además de con la ayuda de la serie de necesarias fuerzas positivas que veremos a continuación, con un elemento narrativo de gran presencia en la tradición de los mitos artúricos –por otro lado, máxima expresión de la épica asociada a la aventura de corte fantástico–, el arma de propiedades extraordinarias que en este caso es, en vez de espada forjada en Ávalon, extraño brazalete tecnológico robado a los invasores alienígenas.

En cuanto a la figura del Destinador, aquella instancia que es quien encarga la Tarea al héroe, en «*Cowboys & Aliens*» se repite la tradicional fórmula empleada por el cine del Oeste. Esto es, la de reservar dicha posición a una suerte de abstracción ideológica determinada que en la mayor parte de películas del Oeste se establecía a partir de la idealización del sistema sociopolítico y cultural estadounidense –de ahí que siempre se haya asociado al género, no sin cierta falta de precisión, la cuestión de su naturaleza de vehículo propagandístico–, y que se materializaba en la comunidad depositaria de los principios jurídicos, morales y económicos de la moderna nación estadounidense.

Todo lo cual se puede identificar también en esta película puesto que si bien es cierto que tras el primer ataque alienígena que marca el final del primer acto, el héroe rechaza la Tarea de enfrentarse a esas fuerzas, el mismo termina por sumarse y

liderar la comunidad grupal formada por los habitantes del pueblo una vez que abandona su actitud inicial de encerrado individualismo y asume la necesidad de luchar por el bien común en vez de por la propia supervivencia. Estamos de nuevo en el recurrente ámbito del individuo enfrentado a la comunidad.

Definidas estas tres instancias actanciales determinantes de todo relato restará por identificar las dos fuerzas, positiva y negativa, que se alinearán junto y frente al héroe. Nos estamos refiriendo a los agentes actanciales adyuvantes y antagonistas. Instancias que según lo explicado hasta este punto no deberían de presentar problema alguno en ser identificadas. Respecto a las fuerzas adyuvantes del relato, conviene señalar que las mismas se configuran a partir de otra de las estructuras típicas del cine del Oeste. Esto es, a partir del variopinto grupo formado por habitantes y colonos del poblado. Una pequeña comunidad de individuos de muy distinta condición que se ve obligada a tomar las armas para defender lo suyo propio de una amenaza externa –situación dramática vista una y cien mil veces en la historia del western cinematográfico–, pero en la que no todos participan de igual manera.

Puesto que como ya hemos visto anteriormente, en este grupo –formado por los habitantes blancos del pueblo que sobreviven al ataque, el cacique ganadero Dolarhyde y sus hombres, el personaje alienígena de Ella, el líder heroico Lonergan y los asilvestrados individuos que conforman su antigua banda criminal, y la tribu de apaches Chiricauas liderada por Cuchillo Negro–, algunos individuos destacan por encima del resto. En concreto dos, el personaje de Dolarhyde, quien por su planteamiento supone una inversión del estereotipo del malvado cacique ganadero, y la bella Ella. Un personaje que sobresale en su condición de adyuvante por encima del resto –puesto que como se ha visto es la única que sabe más acerca de la amenaza alienígena que el resto–, pero que además cumple durante el segundo acto la función de servir como catalizador de una sugerida trama amorosa con el héroe que se resolverá en el desenlace final.

Es necesario destacar también el modo en que la tribu de indios nativos es insertada en el relato como instancia actancial positiva. Un posicionamiento por el cual los indios dejan de ocupar el lugar tradicional reservado para ellos en este tipo de filmes para ellos, el de ser fuerza antagonista, para alinearse con el héroe y sus adyuvantes. Situación en ningún caso novedosa, pero que si puede ser considerada como una anomalía con respecto al código genérico ya que solamente en muy contadas ocasiones se había visto en el western a los indios combatiendo junto a blancos a una fuerza que no fuesen otra tribu nativa diferente. Apunte éste último que nos da pie para identificar la última de las instancias que configuran la estructura actancial de este filme: las fuerzas antagonistas representadas por los alienígenas. Y que junto con su evidente trascendencia para el desarrollo de la trama principal del argumento, permiten la inserción en clave de suspense de toda la serie de elementos fantásticos que confieren identidad genérica de ciencia ficción al relato.

Nos gustaría señalar por último que en términos puramente estructurales, la configuración de estos agentes alienígenas como principales instancias antagonistas desplazan del espacio antagonista a sus tradicionales ocupantes, los indios. Estableciendo de ese modo un apunte formal novedoso en el género, aunque eso sí, carente de cualquier profundidad simbólica de relevancia.

VII.2.5. Focalización narrativa o punto de vista cognitivo.

La participación de «*Cowboys & Aliens*» de gran parte de los parámetros formales canónicos del relato clásico, se manifiesta una vez más en el modo en el que el argumento del relato articula el punto de vista cognitivo del mismo. Una cuestión, ésta de la focalización narrativa, que como no podía ser de otra manera responde a la de una estrategia de focalización unipersonal en la figura del héroe, el personaje de Jake Lonergan. Hecho que si bien gobierna el conjunto del relato, posee, como veremos a continuación dos pequeñas excepciones que en ningún caso afectan a la configuración del sentido final del relato. Puesto que tales excepciones son articuladas como parte coyuntural de algunas tramas secundarias o de situaciones dramáticas incluidas en el relato a modo de estrategia para la consolidación del escenario cronotópico westerniano.

En este sentido, aunque este hecho nos obligaría, en sentido estricto a hablar de un planteamiento de focalización narrativa de tipo variable, puesto que no toda la transmisión de la información viene vehiculada por el héroe protagonista, la escasa trascendencia de lo relatado en dichas excepciones y la fuerte presencia del héroe en el resto de segmentos de transmisión de la información argumental observadas durante el análisis, nos lleva a definir el punto de vista cognitivo de «*Cowboys & Aliens*» como de uno individualizado en la instancia protagónica del relato. Situación que a nuestro entender responde a la estrategia de la narración por equiparar el grado de información del espectador con el de dicho personaje, y que permite el despliegue de un relato fílmico en el que el suspense y, por tanto, una cierta desubicación cognitiva del espectador, cobran especial relevancia.

De este modo, el espectador recibirá todas las informaciones de la historia por medio de la igualación de su punto de vista perceptivo con el de Lonergan. De ahí que desde el mismo comienzo del relato –en aquella escena en la que el héroe despierta conmocionado en el desierto–, la narración presente siempre las situaciones y acciones dramáticas por medio de dicho personaje. Situación que se prolongará durante todo el primer acto argumental localizado en el pueblo, en los sucesivos ataques alienígenas del segundo acto así como las peripecias secundarias que se suceden en el mismo, en las serie de escenas previas a la batalla final, e incluso en la misma batalla final, en la que se situarán las escasas escenas, comentadas al comienzo de este epígrafe, en las que el foco cognitivo está regulado a partir del personaje de Dolarhyde. Estrategia que pasará desapercibida ya que la narración empleará en ese momento una alternancia de montaje según la cual la percepción del espectador oscilará entre uno y otro personaje.

En definitiva, podemos señalar que la estrategia de configuración del foco cognitivo del relato es de carácter individual, que la misma toma como eje prioritario al personaje de Lonergan, el auténtico héroe del relato por medio del cual el espectador accede a la información argumental que le permite inferir la fábula ficcional propuesta, y que este particular modo de organizar el relato posiciona a «*Cowboys & Aliens*», desde el punto de vista narrativo, en el territorio habitual de las formas recurrentes del cine de acción y aventuras del que participan tanto el western como el cine fantástico.

VII.2.6. Temporalidad y especialidad del argumento.

El tiempo del argumento

Orden

Como ya se ha visto, el orden temporal de presentación de los acontecimientos argumentales de «*Cowboys & Aliens*» no puede ser considerado completamente lineal por cuanto que el mismo presenta hasta tres casos de analepsia narrativa que retrotraen al espectador hacia el pasado inmediato del presente diegético. Esto es, que aún cuando la cronología temporal lógica es un rasgo destacado del filme, la misma no es la única fórmula empleada para la construcción de la dimensión temporal del relato. En concreto, y como ya se ha mencionado, en esta película el pasado inmediato del héroe –aquellas escenas en las que se suministra al espectador la información acerca del origen del brazalete que porta o la explicación acerca de la identidad de la mujer de la fotografía junto a la que despierta–, vendrán introducidas en clave de flashback, lo que altera el orden temporal del relato.

Duración

Respecto de la duración del tiempo del argumento y de la historia, como se puede inferir a partir de las consideraciones que acabamos de hacer sobre el orden temporal de «*Cowboys & Aliens*», la cuestión más significativa que se debe resaltar es la no concordancia entre el tiempo de uno y de otro. Así, mientras el tiempo del argumento parece reducirse a una breve dimensión temporal que abarcaría solamente tres noches y sus respectivos días –decimos parece puesto que la narración no emplea en ningún momento un marcador temporal concreto, ya sea dialogal o visual–, la inserción de los casos de analepsia narrativa aumenta dicho marco temporal en un periodo de tiempo considerable, aunque indeterminado. Esto se debe a que si bien es cierto que el espectador no puede ubicar temporalmente las situaciones en ellas representadas con exactitud, la fuerte presencia de la lógica causal en la construcción de las premisas de base del relato hace que dicho espectador sitúe a esas situaciones en el pasado inmediato de lo relatado en el tiempo presente de la diégesis.

Frecuencia

El argumento de «*Cowboys & Aliens*», propone un argumento de naturaleza singulativa para los acontecimientos del presente de la diégesis. Esto es, que toda la serie de acontecimientos argumentales situados en el presente del relato muestran una única acción y explican un hecho autónomo. En este sentido, ningún acontecimiento argumental se repite a lo largo del relato, lo que favorece una lectura lineal y progresiva por parte del espectador.

Por otro lado, los acontecimientos referidos a los tres casos de analepsia narrativa se presen tan como alteraciones iterativas de esta frecuencia singulativa, ya que estos tres flashbacks repiten la misma situación dramática aunque con diferente grado de desarrollo narrativo. Por tanto, se puede afirmar que aún cuando el relato posee una naturaleza general singulativa, el mismo también presenta una frecuencia iterativa referida a la secuencia del flashback que, aún siendo siempre la representación de la misma situación dramática, se repite hasta en tres ocasiones.

Los espacios del argumento

A la hora de determinar la naturaleza de los planteamientos de configuración espacial del argumento de «*Cowboys & Aliens*» es necesario retomar la idea con la que comenzábamos este capítulo y mediante la cual establecíamos la desigual participación de los parámetros del cine del Oeste y los de la ciencia ficción en esta película. Tal y como habíamos señalado entonces, el análisis de el filme que aquí estamos tratando nos había revelado que el campo genérico del western cumple en esta película una función meramente contextual. Esto es, que la serie de objetos, personajes, situaciones y espacios arquetípicos del cine del Oeste sobre el que se despliega el argumento del relato sirven única y exclusivamente como pretexto situacional de posicionamiento de las expectativas del espectador, y en ningún caso presentan un desarrollo simbólico de trascendencia que los asocien al *híper codificado* sistema mitonarrativo del western.

De ahí que aún cuando el argumento del relato recurra a espacio típicamente westernianos como pueden ser el desierto, la calle mayor del pueblo, la celda de la oficina del sheriff o la barra del salón, dicho empleo solamente está motivado por la voluntad de la narración de configurar un espacio en el que suceden las situaciones dramáticas, fácilmente identificable por los espectadores como el propio del lejano Oeste. Y como es obvio, a contribuir también al avance de la trama principal del relato. Es decir, que dichos espacios presentes en la película no contribuyen al desarrollo simbólico del relato –que en todo filme del Oeste está inevitablemente asociado al eje de la frontera–, sino que son utilizados únicamente para dotar de cierto patrón de referencialidad verosímil al escenario del Oeste, sobre el que se desplegará la inclusión en el relato de la serie de elementos espaciales de corte fantástico que hará oscilar al filme hacia el territorio de la ciencia ficción.

Serán por tanto estos espacios y objetos referidos al los agentes invasores alienígenas los que soporten la mayor parte del contenido simbólico del filme, y sobre los que se desplegarán los aspectos temáticos y de sentido en su resolución. De ahí que podamos resaltar ,a propósito de las cualidades semánticas de los espacios configurados por el argumento del relato, la especial significación que dentro de las mismas adquiere un espacio netamente relacionado con la presencia de lo fantástico dentro del mismo. Nos estamos refiriendo, como ya se habrá podido suponer, a la nave nodriza alienígena que, con su prominente silueta sobresaliendo de las entrañas de la tierra, acogerá el conjunto de los acontecimientos argumentales que conforman el último, y definitivo, acto de la película.

Un espacio que aún siendo completamente ajeno al espectro simbólico del western, si que posee cierta relevancia por cuanto que evoca a ese otro espacio simbólico de referencia en el cuento maravilloso: la guarida de la bestia. Refugio del mal al que el héroe debía acceder para rescatar a la princesa y reinstaurar el orden pedido. Situaciones que está también presentes en este filme y que sirven precisamente para consolidar al conjunto el relato, sus significados primarios y su sentido final dentro la vasta estirpe de narraciones fantásticas de la cultura occidental.

VII.3 Elementos iconográficos.

Como ha quedado dicho en el apartado anterior en el que reflejábamos las particularidades formales del argumento de esta película, la narración de «*Cowboys & Aliens*» se sirve de muchos de los estereotipos del cine del Oeste para proporcionar un marco de significación estable para las expectativas de los espectadores. Así se entiende el recurso durante todo el despliegue argumental por emplear cierto tipo de tramas y situaciones dramáticas, o la inclusión de ciertos personajes arquetípicos del western como son el ganadero caciquil, el sheriff indolente, el bandido, el predicador o incluso el indio. Elementos todos ellos que, como ya se ha señalado, aún cuando pertenecen por derecho propio al ámbito del western –de ahí que posean importantes consideraciones simbólicas que trascienden su ámbito de uso puramente textual–, no se configuran en este relato como vehículo de expresión de los contenidos temáticos y la profundidad simbólica tradicionalmente asociados a la dialéctica propia del cine del Oeste.

Muy al contrario, esta serie de elementos sintácticos y semánticos específicos del western son empleados en el relato para ofrecer al espectador un entorno narrativo conocido con el que es fácil que esté familiarizado, y sobre el que se irán insertando la serie de misteriosos y desconocidos elementos de corte fantástico que abrirán en el relato la vía de la ciencia ficción, que a la postre será la que configure el sentido final del mismo. Hecho que también resultará definitorio en la elección de los parámetros formales por los que se articula el eje iconográfico del filme. En el que como veremos, cobrarán especial relevancia la utilización de recursos típicos del cine del Oeste –tanto los referidos a las dimensiones de las escalas planares o a la cromodinámica propuesta, como a los relativos a los principios de montaje o de direccionalidad de las angulaciones de la toma de vistas entre otros–, pero que nunca alcanzarán el nivel de significación transtextual que los engarce con la tradición simbólica del género del western.

En este sentido creemos poder afirmar que, al igual que sucede con los planteamientos argumentales de «*Cowboys & Aliens*», todo el trabajo de articulación iconográfica de lo relatado presenta la misma condición bífida. Esto es, que a lo largo del despliegue narrativo propuesto por el filme se sucederán las presencias de muchos de los estereotípicos recursos del cine del Oeste –carentes de cualquier valor simbólico de trascendencia para el sentido final pero cuyo valor de uso reside precisamente en facilitar la ubicación del espectador en un entorno narrativo (genérico) estable y de sobra conocido–, entremezclados con otros tantos elementos provenientes del ámbito del cine de ciencia ficción. Una mixtura que unida al empuje sistemático de estrategias narrativas de suspense y sorpresa volcadas en el subrayado de lo misterioso y lo fantástico, hacen de esta película un híbrido genérico desigual desde el punto de vista formal.

Puesto que, como veremos a continuación, sobre las condiciones de base del ámbito genérico del western, la narración irá incluyendo de manera progresiva muchos elementos de corte fantástico –objetuales, espaciales, de planificación, de montaje o de configuración de la dimensión temporal– que serán los que terminen por consolidar la identidad genérica última del filme.

VII.3.1 Estrategias de escritura cinematográfica.

Se puede comenzar señalando que el principal rasgo de «*Cowboys & Aliens*» desde el punto de vista de su condición genérica es el de presentar una narración sustentada de manera primaria en el ámbito cronotópico del Oeste, sobre la que luego se irán insertando de manera progresiva la serie de elementos fantásticos que le conferirán su identidad genérica final. Sin embargo, aunque es cierto que todos los parámetros formales relativos al western se presentan desde el mismo comienzo del filme de manera evidente, proponiendo de ese modo un marco narrativo familiar al espectador, no lo es menos que la narración se esfuerza por ir sembrando el elemento misterioso propio de lo fantástico también desde ese mismo comienzo. Desarrollando en paralelo, de ese modo, las cualidades de base del western conocidas por todos los espectadores y la dimensión específicamente fantástica que aglutinará el sentido y la identidad genérica final del relato.

Asunto que se puede comprobar de manera nítida en el modo en que son empleados los elementos provenientes de ambos dominios genéricos durante todo el primer acto argumental. Aquel espacio narrativo en el que se sitúa al espectador dentro del marco principal del relato –articulado a partir de las claves de base del cine del Oeste–, al mismo tiempo que se va sembrando la inquietud ante la recurrente presencia, en los acontecimientos argumentales que lo conforman, de lo inexplicable por un patrón de referencialidad verosímil. Es decir, de la motivación que finalmente se revelará como fantástica. Aspectos que trataremos de evidenciar a continuación mediante el análisis del modo en que los planteamientos iconográficos de este primer acto introducen al mismo tiempo las claves cronotópicas del western y el misterio asociado a lo fantástico. Un asunto éste último que vendrá articulado por medio de la representación de un objeto que dominará el conjunto del relato desde el comienzo hasta el final: el arma-brazalete que porta el héroe Lonergan.

De este modo, podemos comenzar por señalar que «*Cowboys & Aliens*» se inicia con la representación visual de un paisaje típicamente del Oeste –el desierto–, y lo hace por medio de una estrategia iconográfica de destacada presencia en el western: el movimiento panorámico de la cámara sobre un espacio filmado en Gran Plano General.



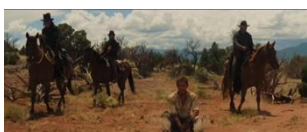
Tras esta primera panorámica, en la que el árido territorio posiciona de entrada al espectador en ese espacio simbólico del Oeste necesariamente esperado, el planteamiento de la escena por la narración hará que aparezca súbitamente en plano el personaje del héroe. Una aparición que por inesperada, comenzará a introducir esa otra estrategia narrativa que hemos visto que adquiere especial relevancia en el relato: la sorpresa por la se equipara el conocimiento del espectador y el protagonista.



Una repentina aparición del héroe protagonista del relato en la que es presentado en un evidente estado de intranquilidad, y que irá acompañada, como se puede observar en los fotogramas arriba incluidos, de la primera aparición del extraño y sofisticado brazalete –filmado en plano detalle para subrayar por medio de la imagen lo relevante del mismo–. Propiciando de ese modo la consideración espectral de que lo que el relato se dispone a representar no se circunscribe al dominio genérico del western. Que algo hay en ello de extraño que lo distanciará del patrón básico del cine del Oeste para situarlo en otro dominio genérico de muy distinta condición.



Situación ésta de la dualidad genérica sustentada en la formulación de un patrón cronotópico de western salpicado de inclusiones explícitas acerca del fenómeno paranormal, que progresivamente irá dominando el conjunto de la narración, y que se desarrollará durante todo este primer acto a partir del enigmático brazalete. De este modo, esta escena inicial se cerrará con el recurso a otra situación típicamente westerniana – la aparición de un grupo de cazafortunas que tratarán de agredir al héroe y que dará pie a introducir otra referencia visual al brazalete–, para trasladar la acción luego al poblado. Espacio en el que se le ofrecerán nuevamente al espectador ciertos indicios acerca de la presencia de ese elemento fantástico por medio del enigmático brazalete.



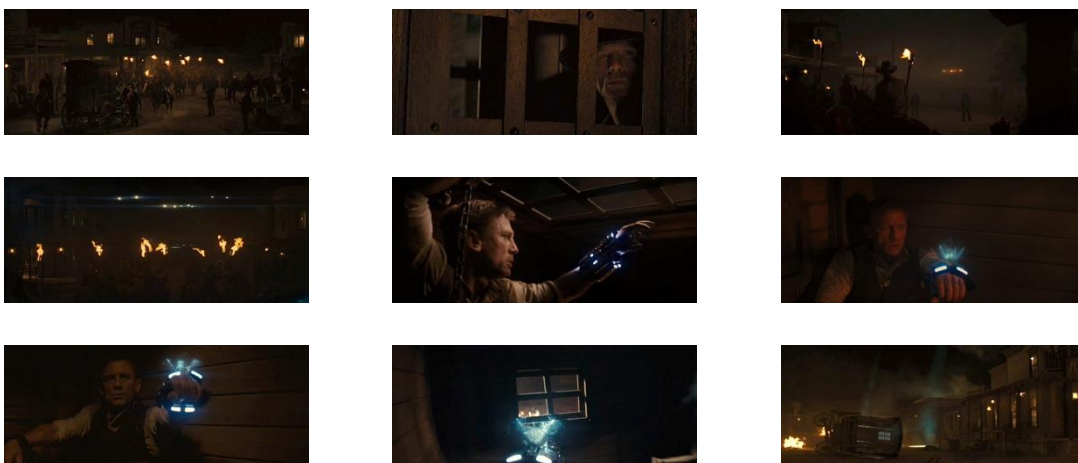
También la llegada de Lonergan al pueblo, que desde el punto de vista formal obedece de manera rigurosa a la serie de planteamientos convencionales del cine del Oeste más tradicional –con el consabido Gran Plano General inicial en multiescala que enfrenta visualmente al héroe con el pueblo, o la recurrente cabalgada por la calle principal hasta los establos–, reincidirá en esta estrategia de configurar un escenario westerniano en el que se asomará lo fantástico por medio del brazalete. Un objeto que la narración hará presente en todos los espacios por los que transitará la narración en este primer acto. En la casa del predicador en la que se cuela Lonergan para curar sus heridas, en el salón en el que el mismo es apresado, o en la celda de la oficina del sheriff.



Como se ve, por medio de este subrayado visual constante del elemento fantástico y enigmático –materializado por el relato en el citado brazalete, la ausencia de recuerdos del héroe y la extraña herida «cauterizada» que padece el protagonista–, y su engarzamiento con la serie de espacios, personajes, objetos y estrategias de planificación típicamente westernianos, la narración de «*Cowboys & Aliens*» articulará un relato en el que desde su mismo comienzo se planteará una estrategia de referencias cruzadas a las expectativas espectatoriales entre el cine del Oeste y la ciencia ficción. De manera que aunque en apariencia todo lo incluido en el relato parece que puede ser aprehendido según las claves de cine del Oeste, la sombra de lo misterioso irá cobrando más fuerza como motivación argumental de lo narrado.

Esta estrategia de diseminación de la información fantástica de la historia en un marco del Oeste alcanzará su cumbre, y por tanto, su explícita revelación para el espectador, en el instante final de este primer acto. En el momento en que se sucederá el primer ataque alienígena (primer punto de giro del relato), que en términos narrativos supondrá la explícita manifestación de aquello que hasta entonces solamente se había sugerido: que bajo la tradicional apariencia estética del western, todo lo que se sucederá en el relato vendrá motivada por la presencia de lo fantástico y lo misterioso. Desubicando de ese modo las expectativas iniciales del espectador. Y para ello, como no, la narración se servirá nuevamente de la aparición de su, hasta este momento, más evidente objeto simbólico. El brazalete de Lonergan.

Puesto que mientras la diligencia en la que se ubica el héroe preso espera su partida, unas extrañas presencias lumínicas centrarán la atención de los personajes del drama (y, por tanto, de todos los espectadores). Y tras ellas, el brazalete que comenzará a adquirir también, unas confusas propiedades lumínicas que lo revelarán como poderosa arma.



Será entonces, en ese preciso momento en el que la presencia de algo desconocido se revela de manera violenta, cuando el brazalete del héroe que la narración había venido señalando desde el mismo comienzo del relato se revele como lo que es. Una poderosa arma capaz de abatir a una de esas extrañas y agresivas presencias que pervierten el orden del Oeste. Ya que tal y como es puesto en imágenes, dentro de la vorágine de explosiones, disparos y capturas que el relato dispone a continuación, sólo el héroe Lonergan con su poderosa arma será capaz de enfrentarlos y salir victorioso.



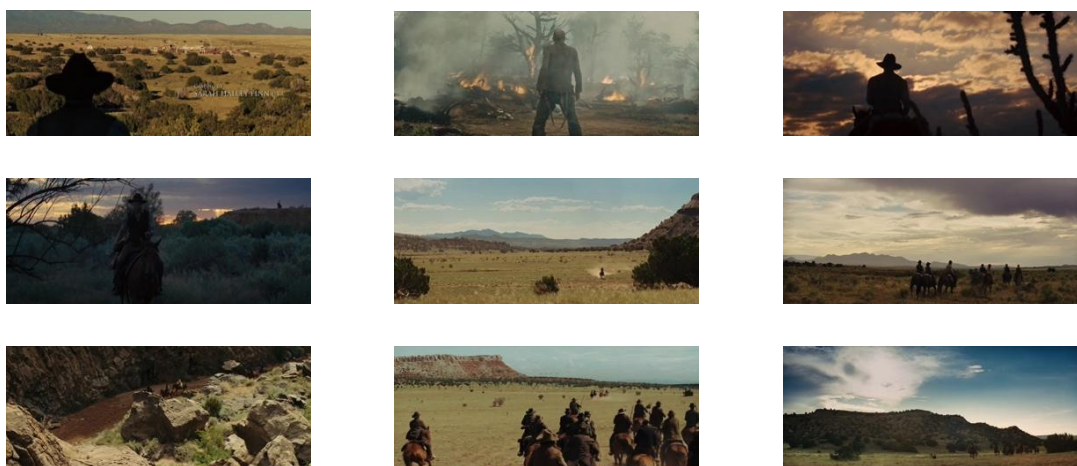
Y tras este primer uso del arma del héroe, escena que desde el punto de vista de la planificación recuerda sin duda alguna a la tradicional estrategia de planificación visual reservada para la ceremonia esencial del género: el duelo, el relato presentará abiertamente ya la imagen de aquello que con su presencia ha roto el orden del poblado. Esos seres alienígenas que los confusos individuos toman por demonios y que, al raptar a muchos de sus conciudadanos, desencadenan la resolución de la tarea principal del héroe y sus acólitos.



Un momento del relato, este de la bisagra entre el primer y el segundo acto argumental, en el que el espectador poseerá ya la certeza de que aún cuando la mayor parte de los planteamientos formales del relato al que asiste –argumentales, iconográficos y estéticos– le presentan un escenario típico del cine del Oeste, las consideraciones esenciales de la trama principal del relato –tanto las puramente funcionales como aquellas que consolidarán el espacio temático final del mismo– se disponen a plantearle un marco narrativo de muy distinta condición, y notablemente alejadas de las primeras. Se trata en definitiva de un posicionamiento genérico ambiguo del espectador por medio de los principios formales empleados por la narración de «*Cowboys & Aliens*», que se convertirá en la constante estética primordial de todo el relato, afectando a toda la serie de recursos del filme.

Es el caso, por ejemplo, de la elección de las dimensiones escalares de los planos, el uso dinámico de la cámara o la naturaleza formal de los planteamientos de montaje empleados por la narración. Tres elementos en cuyo uso se puede identificar también la dualidad genérica manifiesta de la película, y el empleo que en la misma se hace de las muchas estrategias formales codificadas por la tradición fílmica de los dominios genéricos sobre los que se sustenta la narración.

Respecto del primer aspecto, esto es, el referido a los tipos de planos y el modo de plantear la segmentación de la acción representada en cada una de las escenas, es necesario señalar que junto con su necesario uso pragmático y pertinente, orientado a posicionar al espectador en la llamada «posición terciaria» por la que se le ubica en la mejor de las posiciones para recibir la información de la historia, los planteamientos formales de «*Cowboys & Aliens*» muestran una evidente tendencia por recurrir a muchas de las imágenes canónicas del cine del Oeste. De ahí que a lo largo del relato se ofrezcan al espectador múltiples casos de imágenes filmadas en amplísimas escalas en las que se enfrenta visualmente al actante humano con el espacio, y también de composiciones multiescalares filmadas bajo las mismas condiciones de amplitud. Estrategia que no puede dejar de ser advertida como una manifestación más de la voluntad de la narración por situar las expectativas del espectador de manera ambivalente en el territorio formal del cine del Oeste.



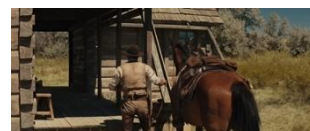
Voluntad que también puede ser identificada en este relato en el empleo de ciertas estrategias de montaje muy familiares al género del western como pueden ser el uso de las transiciones por encadenado, o el uso de un montaje analítico de elevada frecuencia rítmica para la representación de algunas escenas de acción relativas a las cabalgadas del héroe y su grupo o los enfrentamientos de estos con el grupo antagonista alienígena. Asuntos de los que incluimos a continuación dos ejemplos visuales extraídos del filme.





Por último, creemos necesario resaltar una particular estrategia de montaje que por su excepción presenta una anomalía significativa con respecto a la articulación de esa «posición terciaria». Nos estamos refiriendo al modo en que la narración decide introducir la segunda secuencia de *flashback*. Como se ha visto, la cronología temporal del relato se ve alterada hasta en tres ocasiones durante el desarrollo del argumento. Estas secuencias, que desde el punto de vista argumental son empleadas como vehículo de expresión de la motivación de la presencia del elemento alienígena en el filme, son planteadas en términos estéticos bajo unas particulares condiciones visuales que las diferencia netamente de todas las demás –principalmente de las relacionadas con la articulación del paisaje westerniano–. Y en concreto una de ellas, la primera, plantea por medio del montaje una cierta desubicación cronoespacial del espectador. Veámoslo.

Tras el primer ataque alienígena, la confirmación de la presencia de algo maligno que altera el orden natural del cronotopo donde tiene lugar la diégesis, y la asunción de la Tarea por parte del héroe, éste mismo personaje se dirige hacia lo que es presentado como su antiguo hogar –o por lo menos así se hace inferir al espectador en función de lo narrado en el primer *flashback*–. Allí la narración empleará la estrategia del plano-contraplano para realizar un salto temporal desde el presente del relato hacia su pasado que por el modo en que está planificado, plantea una cierta actitud de autoconsciencia narrativa por la que se altera esa citada posición de terceridad que sitúa a «*Cowboys & Aliens*» en la tradición de relatos asociados a las formas canónicas del relato clásico.



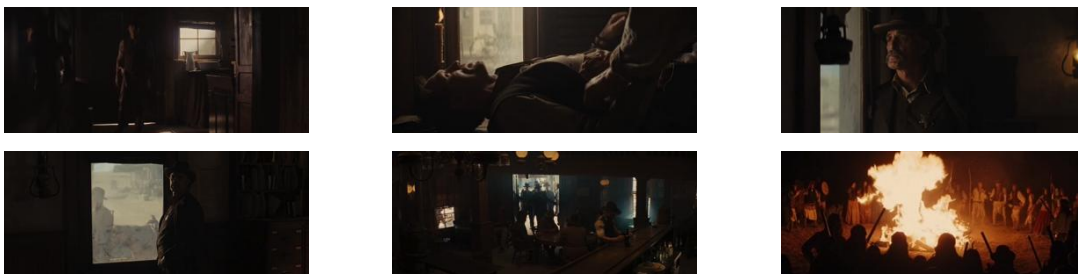
Puesto que como se ve, mediante la inserción de una serie de planos subjetivos en presente que están motivados por la presencia del héroe y sus réplicas visuales en los que aparece el mismo héroe, aunque ahora ya situado en el pasado diegético, la narración subraya el artificio operado por montaje al mismo tiempo que introduce la secuencia de *flashback*. Estrategia que se posiciona como excepción formal que altera esa prístina naturaleza de relato clásico de la que hemos venido hablando durante todo este capítulo.

VII.3.2. Valores lumínicos y cromáticos.

Aunque como se ha visto, son muchos y muy variados los recursos formales por los que la narración de «*Cowboys & Aliens*» introduce las claves fantásticas inherentes a todo relato fílmico de ciencia ficción, es en el ámbito del empleo de la luz y el color donde más nítidamente se puede apreciar la voluntad de esta película por introducir en el género del Oeste dichos parámetros. Puesto que como veremos a continuación, a la hora de determinar los patrones lumínicos y cromáticos del filme el rasgo que más se destaca es el de un uso de ambos recursos que, aunque caracterizado por la mezcla de parámetros codificados ampliamente por ambas tradiciones genéricas, se sirve narrativamente de ciertas estrategias de luz y color para destacar el aspecto paranormal de lo relatado.

De esta manera podemos comenzar señalando que, de la misma manera que en términos argumentales, la película comienza por presentar un marco dramático del Oeste basado en aspectos, situaciones y estereotipos muy familiares para las expectativas del espectador, los planteamientos iniciales de luz y color del filme se presentan con la misma orientación. Esto es, la de perseguir la representación de un relato cuyos parámetros formales se ajustan a los valores prototípicos del género. De ahí que en el mismo comienzo del filme la narración emplee una luz directa y naturalista para las escenas de exteriores, así como una de corte híper-realista –en la línea de aquella que hemos visto que caracteriza al último western– para las escenas acontecidas en espacios interiores.

Esta estrategia de hacer participar a este relato híbrido de alguna de las particularidades del cine del Oeste contemporáneo, encaja muy bien con el propósito de la narración por situar primero al espectador en un marco dramático familiar acorde a sus expectativas de género previas al visionado, para luego trasladarlo al ambiguo y misterioso territorio del cine fantástico. A modo de ejemplo de esta tendencia al empleo de unas estrategias de luz tenues y de corte realista, en la que se suceden los claroscuros propiciadas por el uso de unas fuentes de luz naturales –que como hemos venido viendo a lo largo de esta investigación es una estrategia recurrente en la mayoría de películas del Oeste de nuestro tiempo–, incluimos a continuación algunos fotogramas de la primera parte del filme.

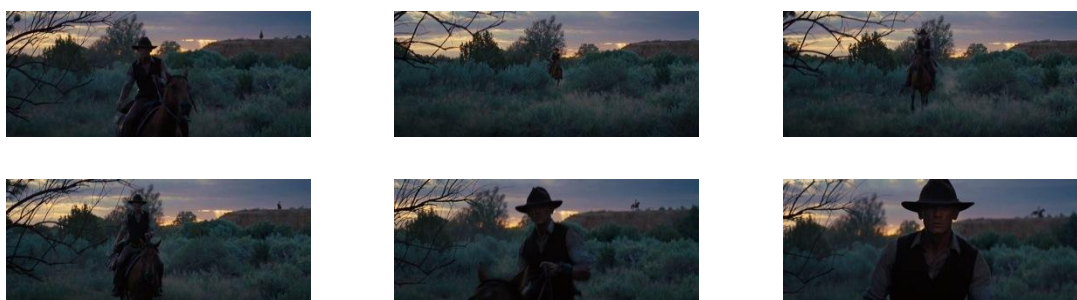


Fotogramas en los que se puede apreciar la decidida voluntad de la narración por ajustarse, en términos lumínicos, al canon genérico del Oeste, y que se posicionarán dentro del relato como netamente opuestos a esas otras imágenes que conformarán el eje fantástico del relato. Aquellas que desde el punto de vista narrativo configurarán la serie de escenas y secuencias en las que la presencia del elemento

fantástico ira adquiriendo mayor protagonismo como motivador argumental fundamental.

De esta manera, podemos señalar que así como durante el primer acto del relato las condiciones de luz y color responden sin género de dudas al propio del eje genérico del Oeste, tras la resolución del primer ataque alienígena que, además de dar paso al segundo acto argumental, evidencia la presencia del elemento fantástico en el relato, la narración de «*Cowboys & Aliens*» utilizará una cierta variación de los valores cromáticos para desarrollar la creciente presencia e importancia de dicho elemento en lo narrado.

Una estrategia que se ejemplifica a la perfección en la serie de fotogramas relativos a la partida del héroe y sus adyuvantes en busca de la guarida maligna de los que incluimos algunos bajo estas líneas. Fotogramas en los que se puede identificar el empleo de valores de color inequívocamente saturados, que en ningún caso pueden ser motivados dentro del relato desde un punto de vista cronotópicamente realista. Puesto que desde cualquier punto de vista que se quiera considerar, es innegable que esos tonos azules y verdosos de fuerte saturación y contraste trasladan el eje de sentido propiciado por la iconografía del filme desde el ámbito típico del Oeste hacia el territorio de la ciencia ficción. Movimiento que el argumento acababa de plantear en la secuencia anterior, y que la narración evidencia ahora, inmediatamente después, por medio de la variación de los valores cromáticos del filme.



Al mismo tiempo, podemos señalar que el análisis revela también que esta variación de la temperatura y la saturación cromáticas acontecida tras la revelación argumental de la presencia del elemento extraño, todavía misterioso y significativamente fantástico, irá adquiriendo de manera progresiva mayor protagonismo y consideración. Hasta el punto de convertirse en uno de los rasgos mayores por los que la narración introduce la clave fantástica en el relato, y de convertirse en la constante cromática primordial de la última secuencia del segundo acto. Momento argumental en el que, como se ha visto, la narración explicita para el espectador por medio de las revelaciones del personaje de Ella la verdadera naturaleza e identidad de las fuerzas antagonistas a quienes ahora se disponen a combatir el héroe y sus adyuvantes.





Por último, con respecto a este particular uso de los valores cromáticos y sus variaciones a lo largo del devenir argumental creemos necesario incluir una mención especial relativa al empleo de estos mismos parámetros en las secuencias de *flashback*. Unas secuencias que, dada su capitalidad respecto a la explicación de la motivación final de la principal trama argumental, y a su especial pertinencia con respecto a la intromisión del elemento fantástico dentro del relato, participan de las mismas claves lumínicas antes descritas, y se configuran como el principal eje de introducción de lo fantástico dentro del relato.

Sabemos por el análisis del argumento de «*Cowboys & Aliens*» que las tres secuencias insertadas en clave de *flashback* sirven, desde el punto de vista argumental, para proporcionar al espectador la serie de informaciones clave referidas al pasado inmediato de nuestro héroe –aquel que no puede recordar– y para explicar los motivos de la presencia de los alienígenas. Sin embargo, dichas informaciones solamente son evidenciadas en la última secuencia de *flashback*, esto es, en la tercera. Hasta entonces el uso de estas secuencias, que el espectador no puede motivar con claridad, responde más a la intención de la narración por introducir el enigma propio de lo fantástico. Lo cual se consigue con su inserción sin referencia alguna a su justificación inferencial, pero también por medio de las particulares claves lumínicas y cromáticas por las que se representan en la pantalla –de naturaleza idéntica a las comentadas recientemente–. Parámetros de saturación y elevada temperatura de color que, como se puede observar en los fotogramas abajo incluidos, pueden ser inscritos en la tradición del cine de ciencia ficción pero en ningún caso en el del cine del Oeste.



VII.3.3. Representaciones de espacios, personajes y objetos.

Dentro de esta estrategia de ubicación del espectador dentro de un marco dramático acorde a lo esperado por sus expectativas de género, la narración de «*Cowboys & Aliens*» emplea, como hemos visto, la serie de espacios, objetos y personajes que conforman la tipología básica de elementos semánticos del cine del Oeste. De ahí que a lo largo del desarrollo del relato se sucedan las apariciones de muchos de los estereotipos más firmemente consolidados por la tradición del western. Desde espacios canónicos del mismo como los que hemos visto en el anterior epígrafe, hasta situaciones, objetos y personajes que pertenecen por derecho propio a dicha tradición.

Sí junto con el espacio del desierto en el da comienzo el relato, a lo largo de «*Cowboys & Aliens*» aparecerán también la sempiterna calle principal del pueblo, la celda de la oficina del sheriff, el salón donde se juntan a beber sus habitantes, o el desfiladero rocoso en el que sufren una emboscada el grupo del héroe. Espacios todos ellos que, como se puede observar en los fotogramas incluidos bajo estas líneas, se articulan en base a lo esperado por el espectador en una película del Oeste.



Espacios canónicos del western que se enfrentarán a aquellos otros espacios relativos al dominio de la ciencia ficción que como ya hemos señalado, irán cobrando cada vez mayor presencia narrativa hasta el punto de configurarse como el principal eje espacial del último acto. Puesto que como se ha visto, será precisamente en uno de estos espacios específicamente alienígenas, la nave nodriza incrustada en las montañas presentada a modo de guarida del mal, en donde se desarrollará la resolución del relato.

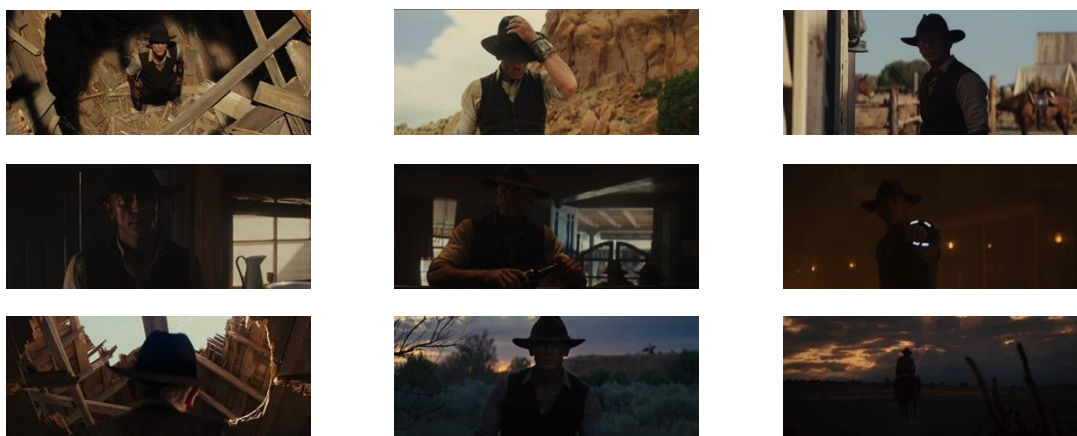


A este respecto creemos necesario reseñar una vez más la estrategia de distribución bífida de la información de la historia, que al igual que sucedía en otros aspectos, utiliza la dimensión espacial de la diégesis para subrayar la presencia de lo

fantástico. Situación por la que hemos incluido el último fotograma de la serie –referido al barco de vapor varado en el que se enfrentan cuerpo a cuerpo con el alienígena–, que aparece en el segundo acto del relato y que debido a su extrañeza para el género es empleado por la narración como recurso a lo misterioso y como vehículo para introducir la primera imagen nítida de uno de los especímenes a los que deben de enfrentarse el grupo protagonista.

Respecto del modo de representación visual de los personajes se debe de señalar dos consideraciones de importancia que marcan al conjunto del relato. Por un lado la destacada centralidad compositiva por la que es trasladada a imágenes la presencia del héroe Lonergan. Y por el otro la estrategia de misterio empleada por el relato para introducir la presencia del elemento alienígena.

En referencia a la primera de las cuestiones el sentido de las imágenes es inequívoco. Hasta tal punto que se puede afirmar que la centralidad compositiva por la que se hace aparecer en plano al héroe es constante y recurrente. Al mismo tiempo que es imposible dejar de destacar que esta misma estrategia concuerda sobremanera con el propósito narrativo de un relato que se pretende canónico y que, por tanto, confiere al héroe el ordenado y, compositivamente, centrado de la imagen. Después de todo, es éste un héroe a la antigua. Sin fisuras ni esquinadas sombras, que es presentado de manera más cercana a las olvidadas figuras de los héroes primitivos del género que a los cansados y obsoletos pistoleros del ocaso genérico.



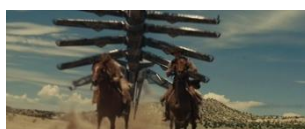
Por el contrario, del mismo modo que esta centralidad compositiva del héroe de este western concuerda con la tradición más clásica del género, el segundo aspecto referido al modo de representación en imágenes de las fuerzas antagonistas se realiza a partir de ciertas estrategias decididamente relacionadas con el ámbito de lo fantástico y lo maravilloso, y, por tanto, con el misterio y el suspense propios de ese tipo de narraciones. Estrategia que se evidencia en las sucesivas apariciones de los alienígenas durante el primer acto y la primera mitad del segundo. Tiempo en el que dichas presencias solamente son sugeridas a partir de su representación por medio de estrategias lumínicas de ocultación –típica estrategia del cine fantástico–, y que se resolverá con la primera aparición nítida y visualmente explícita –en la que las claves de luz ya han abandonado las claves sombrías y apagadas–, ya en el segmento final del segundo acto. En aquella escena en que el espécimen alienígena ataca al personaje de Ella después de que Lonergan hubiese abatido su artefacto volador.



Como se puede observar, esta particular estrategia de representación del elemento alienígena se sostiene a partir de un empleo de la luz que va desde el contraluz del primer plano –extraído de la secuencia del primer ataque al final del primer acto argumental–, pasando por la imagen sombría de los dos siguiente fotogramas –pertenecientes al segundo acto–, para terminar en la representación saturada y perfectamente iluminada de las escenas de la batalla final acontecida en la resolución del relato. Estrategia que concuerda con la intencionalidad de la narración por ir introduciendo con cuenta gotas las claves relativas al dominio fantástico a partir del marco preferencial del western.

Por último, con referencia a los modelos de representación aquí tratados nos queda todavía por incluir las recurrentes presencias de los muchos objetos específicamente westernianos, que no hacen otra cosa más que dotar de un marco referencial estable a las expectativas espectatoriales, y su intercalado con esos otros objetos propios del campo fantástico. Un aspecto que se correlaciona con la estrategia general de hibridismo que venimos comentando desde el mismo comienzo de este epígrafe, y que adquiere una nueva manifestación en este uso de los objetos dentro del relato.

Respecto de los primero objetos, los referidos al cronotopo westerniano, poco se puede añadir al margen de la idea ya expresada de que aún cuando su presencia es constante, la misma está exenta de cualquier valor simbólico y se debe únicamente a la intención del relato por dotar a lo narrado de cierta apariencia de western. Aún así incluimos a continuación alguna muestra de ellos. Por el contrario, los segundos tipos de objetos referidos al eje alienígena del relato si que poseen mayor trascendencia narrativa puesto que son empleados por la narración primero como modo de sugestión de la presencia de algo oculto y fantástico, y luego, según el relato vaya avanzando, como modo de explicitar dicha presencia que se revelará como nuclear para la resolución argumental del mismo y para la articulación del sentido final del mismo.



VII.3.4 Recursos sonoros.

La misma estrategia de suspense articulada por muchos de los parámetros iconográficos de naturaleza visual de «*Cowboys & Aliens*» se repite en la configuración del aspecto sonoro del filme. Principalmente en el ámbito del sonido off y en fuera de campo visual, así como en la inserción de las cualidades sonoras de los elementos actantes antagonistas. Pero también se puede inferir una cierta predisposición al subrayado del suspense inherente al elemento misterioso y fantástico desde el punto de vista de las cualidades musicales del espectro sonoro del relato. Sobre todo en lo que se refiere al referido al dominio de la música extradiegética.

Respecto del primer elemento de los comentados, el referido al empleo del sonido off como estrategia de suspense para proponer al espectador las enigmáticas claves de misterio necesarias en todo relato de corte fantástico, el análisis del filme revela una cierta recurrencia en su empleo, que se manifiesta principalmente en las primeras apariciones de los alienígenas. Así, en combinación con las estrategias de luz y color antes identificadas, la narración de «*Cowboys & Aliens*» preludia la aparición de estos elementos actanciales antagonistas mediante la inclusión de ciertos zumbidos sonoros que, dada su confusa naturaleza sonora, el espectador no puede motivar causalmente hasta que la presencia de dichos elementos se hace visualmente evidente. Una estrategia que se repetirá durante el segundo acto del relato, en el acontecimiento argumental localizado en el barco varado, y en el que el grupo del héroe deberá enfrentarse al alienígena que venían persiguiendo. En ese momento la narración hará aparecer al alienígena bajo unas claves de luz significativamente sombrías que son precedidas por unos breves apuntes sonoros cuyo origen está motivado por el acercamiento del alienígena.

Con relación a los planteamientos musicales de «*Cowboys & Aliens*», la principal consideración que se debe resaltar es el hecho de que la banda sonora se configura exclusivamente a partir de la inserción en el relato de pasajes musicales de naturaleza extradiegética. Solamente habrá un caso inverso de música cuya fuente aparezca en pantalla y se deberá a la localización de la acción en el salón. Lugar en el que como es de suponer, se encuentran los típicos elementos musicales del cine del Oeste como el pianista, la cabaretera y el violinista y su característico modo de tocar.

Respecto de la banda sonora de naturaleza extradiegética hay que señalar que la misma se configura a partir de dos ideas. Por un lado, se configura a partir de un marcado carácter híbrido sustentado en el empleo de ciertas formas musicales heterogéneas que se encuentran enlazadas tanto con el cine del Oeste como con el de la ciencia ficción –asociada este último a cuestiones de suspense antes referidas–. Y el por otro, la banda sonora musical se presenta como una amalgama de las formas tradicionales musicales del cine del Oeste en la que se pueden apreciar las influencias de compositores clásicos del género como Dimitri Tiomkin o Daniele Amfitheatrof, pero también de clásicos modernos como Ennio Morricone. Un compositor éste último del que es imposible dejar de advertir la influencia de sus célebres composiciones para Sergio Leone en las secuencias iniciales del filme. Aquellas por las que se trata de posicionar al espectador en el conocido terreno del western.

VII.4 Aspectos temáticos e ideológicos.

Antes de determinar las particularidades temáticas de «*Cowboys & Aliens*» es necesario detenernos un momento en la destacada cantidad de posibilidades temáticas que se pueden identificar en la variedad de película del Oeste que aquí hemos tipificado como «*The Indian and Mexican Wars Plot*». Un asunto claramente condicionado por la amplitud teórica de que hemos dotado a la categoría, y que es la cualidad según la cual bajo la misma hemos podido agrupar películas tan dispares temáticamente como puede ser, por ejemplo, «*Fort Apache*» (John Ford, 1948) y «*Little Big Man*» (Arthur Penn, 1970). Dos filmes que aún cuando comparten el estereotipo del indígena como motivo central de sus propuestas ficcionales, se posicionan una de la otra en las antípodas de temas y contenidos.

Tal y como expresamos tanto al comienzo de este capítulo como en el espacio destinado a la presentación del marco teórico de la investigación, bajo la etiqueta de las *Guerras Indias y Mejicanas* hemos decidido agrupar todas aquellas películas de *western* que toman como principal eje del desarrollo dramático del relato una trama propiciada por alguno de los conflictos bélicos abiertos entre la comunidad estadounidense angloparlante y el resto de pobladores nativos del territorio continental durante el siglo diecinueve. Lo que implica que desde el punto de vista temático, todo en ellas se organice a partir de dos líneas temáticas diferentes pero estrechamente relacionadas entre sí: por un lado la derivada de la resolución de una peripecia asociada a uno de estos asuntos bélicos, y por el otro, la presencia de un eje actancial netamente delimitado según el patrón del otro, del extraño, de aquel elemento ajeno a la dominancia humana estereotipada por el código del género y que altera el orden o amenaza hacerlo. Esto es, del nativo aborígen norteamericano o del fronterizo individuo de nacionalidad mejicana.

Dos cuestiones que como se puede inferir ya, se posicionan en el centro mismo de las problemáticas de contenido tratadas por el género del western, y que han permitido a esta variedad de película del Oeste poner en imágenes una serie de relatos cuyas propuestas temáticas van desde la enfebrecida exaltación patriótica de la guerra hasta la ingenua representación del indio como poderoso foco de amenaza del progreso civilizador y del orden de él derivado. Pero también de sus inversiones semánticas. Esto es, de la antibelicista consideración de que cualquier conflicto bélico armado es en el fondo una funesta y alienante rémora del progreso y la cohabitación humanas –en este caso los mantenidos por los colonos norteamericanos con indios y mejicanos por el dominio del territorio continental–, y de la celebrativa representación del indio y sus modos de vida desde un punto de vista ecologista de inspiración contracultural. Asunto éste último, evidente en casi todos los filmes centrados en los nativos americanos producidos desde los años finales de la década de los setenta, y ejemplificado en la película de Arthur Penn citada al comienzo de este epígrafe.

De modo que podemos señalar ahora que, al igual que sucede con otros campos semánticos del cine del Oeste, los asuntos de la guerra con los nativos indígenas y con la vecina nación mejicana han servido tradicionalmente al género para introducir importantes matices temáticos a conceptos clave del «*eje de la frontera*» como son los de los afanes políticos de la comunidad anglosajona, el abrupto e incesante traslado de la frontera geográfica por los infinitos espacios del continente, o

a las sangrientas luchas previas a la consolidación de los Estados Federales definitivos. Vehículos dramáticos cuyos vericuetos temáticos han servido, en definitiva, para expresar al mismo tiempo, pero en diferentes estadios del género, lo mucho que se ganó y lo mucho que se perdió durante el tiempo de la epopeya histórica que por medio de la imaginería asociada al género del *western* se consolidó como la conquista del Oeste norteamericano.

Resuelto este matiz temático propio de la variedad de película del Oeste descrita en este capítulo, y retomando el caso del filme que aquí nos ocupa, lo primero que creemos necesario señalar en referencia a la naturaleza temática de «*Cowboys & Aliens*» es una cierta falta de desconexión con muchas de las propuestas de la tradición en la que se inserta. Puesto que aún cuando si bien es cierto que en la misma aparecen elementos dramáticos y estereotipos actanciales asociados a alguna de las claves propias de la variedad, e incluso la lucha frente a los agentes alienígenas que ocupa el desarrollo argumental principal puede ser vista como una manifestación del asunto bélico antes descrito, el desarrollo temático propuesto a partir de dichos elementos semánticos y narrativos, del que queda excluida cualquier consideración simbólica de trascendencia para el «*eje de la frontera*», hace que la capa de significados temáticos del filme no trascienda los más manidos y evidentes del relato de acción cinematográfico contemporáneo.

A este respecto conviene traer a colación el asunto del enfrentamiento bélico por cuanto que se posiciona como el eje temático principal de la variedad, y como conflicto dramático esencial de la trama argumental de la película que aquí nos incumbe. Tal y como se ha repetido en muchas ocasiones a lo largo de la investigación, gran parte del vasto poema civilizador en que se condensa el cine del Oeste está centrado en la propuesta temática de la formación de la nación estadounidense. Asunto que a lo largo del tiempo de los distintos estadios del género ha sufrido importantes procesos de variaciones, resemantizaciones e inversiones de significado, pero que siempre ha participado de unos mismos elementos. Entre los cuales se ubican en una posición de privilegio, y sin dejar lugar a equívocos, los sucesivos conflictos armados que, como consecuencia del afán expansionista de la clase política del Este, protagonizaron el siglo diecinueve en los Estados Unidos.

Sobre la premisa de estos conflictos bélicos el cine del Oeste puso en imágenes asuntos temáticos de sobra conocidos por todos los aficionados del género como son el esfuerzo colectivo frente a la amenaza del territorio o la consecución del objetivo comunitario por excelencia —el llamado «Destino Manifiesto»—, empleados como vehículo expresivo de la esencia simbólica de la mitología westerniana. Esto es, de la compleja formación de los valores culturales idiosincrásicos de la sociedad moderna estadounidense. Aquellos de la economía capitalista de corte liberal, la democracia política inspirada en la libertad total del individuo y el fuerte desarrollismo industrial y tecnológico que, paradójicamente, acabaría por enterrar el tiempo propio retratado por el cine del Oeste.

Sin embargo, estos conceptos claves de la variedad y, por tanto, del código mitonarrativo del género del *western*, apenas gozan de una presencia residual en «*Cowboys & Aliens*». Puesto que aunque la guerra abierta está inequívocamente presente en todo el filme, la misma no sirve como precursor de la reflexión temática

asociada ni a la exaltación patriótica ni a su descreída inversión conceptual que tanta riqueza aportó al código simbólico del género. Muy al contrario, el enfrentamiento armado representado en esta película se reduce única y exclusivamente a proponer al espectador una suerte de motivo de entretenimiento sobre el que articular las más insólitas peripecias y acrobacias físicas que seduzcan por la vía del emocionalismo más primario a las expectativas del espectador. Una cualidad del filme que no se puede obviar que se inserta en el filme por la vía de la relación de hibridismo genérico que caracteriza a toda la película. Después de todo, aún cuando las distancias que separan a la ciencia ficción del cine del Oeste son evidentes, ambos géneros poseen el modo narrativo del relato de acción como estructura de sintaxis narrativa primordial sobre las que se despliegan el resto de estrategias narrativas que permiten configurar el contenido temático principal del filme.

Por otro lado, aún cuando este elemento bélico es empleado en esta película como mero pretexto para el desarrollo de las más variadas escenas de luchas, explosiones y acrobacias inherentes a cualquier relato de acción, el peso de la costumbre y, por tanto, de las expectativas genéricas previas de los espectadores, hace que la narración de «*Cowboys & Aliens*» se esfuerce por introducir sobre este conflicto dramático principal alguna de las claves temáticas propias de la variedad bélica de película del Oeste. Así, en este filme se pueden identificar temas como el de la necesaria renuncia del individuo a favor del beneficio comunitario –vehiculado por la decisión del bandido/héroe Lonergan de sumarse a la lucha contra los alienígenas–, el de los esfuerzos colectivos por mantener un precario equilibrio social en los inhóspitos territorios de la frontera, o el de la comprometida formación de una comunidad variopinta de individuos cuyos intereses son antagónicos pero que debe aunar esfuerzos para la lucha contra unas amenazantes fuerzas antagonistas. Temas que parecen introducidos en el filme de manera algo forzada y que en ningún caso trasladan el sentido final del texto propuesto al espectador hacia el dominio de la reflexión simbólica acerca de la formación de los Estados Unidos.

Esta misma manifiesta superficialidad temática de «*Cowboys & Aliens*» referida al campo semántico de la guerra puede ser identificada también en la otra línea principal de la variedad de película del Oeste presente en este filme. Nos referimos ahora al asunto de la presencia del otro, del extraño, del elemento ajeno a la hegemonía sociodemográfica del cine del Oeste. Es decir, a la presencia del indígena y sus organizaciones tribales –puesto que la otra posibilidad de la variedad, la del mejicano, está ausente casi por completo de lo relatado–, que en el caso concreto que aquí nos ocupa, por el modo en que se inserta en la mecánica del relato se posiciona como más próxima a la tendencia revisionista del género que a los planteamientos tradicionales.

Tal y como vimos en el primer capítulo de esta investigación en la que tratábamos de la variedad de caravanas, el estereotipo del indio es quizás uno de los elementos semánticos que mayores variaciones simbólicas ha presentado durante la dilatada historia del género del western. Situación que ha permitido a muchas películas del Oeste articular una gran variedad de contenidos temáticos referidos a este asunto que abarcan casi todo el espectro de sentidos posible. Desde los más negativos y antagónicos para con la idea de progreso civilizatorio que, como sabemos, recorre la médula del western, hasta otros de corte optimista y celebrativo por los que

se exaltan la nobleza, bondad y el compromiso con el *wilderness* de los distintos pueblos nativos.

En el caso de «*Cowboys & Aliens*» la inserción del estereotipo del indio, vehiculada por la configuración del agente actancial representado por la tribu de apaches comandada por el personaje de Cuchillo Negro, se destaca por la completa ausencia de posibilidades temáticas relacionada con el «eje de la frontera» que la misma presenta. Así, del mismo modo que como hemos visto, la guerra, en cuanto campo semántico, se posiciona en el filme como motor argumental pero en ningún caso propicia consideración temática alguna de importancia con respecto al vetusto sistema simbólico del western, el estereotipo del indio y las implicaciones de contenido a él asociadas se quedan en la primera capa de significados del filme sin trascender nunca de la superficie temática del filme. Quedándose, por tanto, en un nivel meramente funcional.

De manera que se puede afirmar que nada hay en el modo de empleo de dicho elemento por esta película que traslade al espectador hacia la reflexión acerca de la ardua convivencia de las culturas anglosajonas y nativas, ni tampoco hacia el siempre fértil espacio simbólico del western relacionado con las comunidades tribales de nativos por las que se introducían conceptos clave del género como puede ser la amenaza del *wilderness*. Esto es, en este filme el indio no solo abandona su condición habitual de fuerza antagonista negativa que amenaza el orden y el progreso, sino que tampoco es empleado como simbolización de las dolorosas pérdidas materiales y morales que la genocida pulsión expansiva de la sociedad norteamericana decimonónica ejecutó en la idealizada, y no muy precisamente llamada, conquista del Oeste.

Por el contrario, en «*Cowboys & Aliens*» la única consideración temática que se desprende de la presencia y la actividad en el desarrollo argumental de los indios tiene que ver con el asunto mencionado unas líneas más arriba: el de la formación de una comunidad de individuos netamente diferenciados que, ante la amenaza de una poderosa fuerza antagonista, deben de aparcarse sus diferencias culturales y combatir en el mismo bando. Es por ello que se puede considerar que en esta película se da un trasvase de lugares temáticos por el que el espacio opositor que antes ocupaban las tribus nativas, lo ocuparán ahora los alienígenas, haciendo que los primeros queden agrupados en la heroica categoría de defensores del progreso y el orden. En definitiva, de entrar a formar parte de ese grupo de individuos que con su sangre y su sudor consiguieron dar forma a la moderna nación estadounidense.

Consideración ciertamente paradójica –puesto que más de cien años después de su nacimiento, el cine del Oeste termina por incluir a los nativos en la idealización simbólica de su gestación nacional–, que unido a las otras exigüas propuestas temáticas del filme posicionan a esta película, desde el punto de vista ideológico, en la muy contemporánea tendencia posmoderna de los textos artísticos por la mezcla algo superficial de materiales diversos que, al ser extraídos de sus sistemas de valencias primigenios, pierden todo su valor simbólico primario. Ya que eso es lo que late en el fondo de sentido de este filme, una considerable deriva ideológica de sus propuestas motivada por la banal transformación de sus principios simbólicos primordiales. En este caso asociados a la clave genérica del «eje de la frontera».

VIII.

CAPÍTULO 6

The Outlaw Story

«The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford»

VIII.1.1. La fértil figura del fuera de la ley en el western.

«The outlaw is a hero forced into outlawry for whatever reason, or someone who is somehow reformed, as it usually happens in the good bad man plot. Sometimes the outlaws characters are portrayed as being undeserving of spectator's sympathy, and other times they are the central character of the film»

(TUSKA, 1985:34)

De entre todo el amplio catálogo de personajes de la extensa mitología westerniana, la figura del *outlaw* –literalmente, personaje situado al margen de la ley–, es probablemente una de las que más fascinación ha causado entre los espectadores y estudiosos del género desde sus orígenes. Es más, se puede afirmar que allí donde la muerte y el homicidio se erigen en ritualizadas y violentas formas de expresión de la lógica individualista, esto es, en el western, los crímenes cometidos por toda suerte de personajes extraños al orden legal o moral se erigen en uno de los principales motivos de atractivo narrativo para los espectadores del género. Tan es así que como señaló, George Albert-Astre, una de las principales causas del poder fascinador del cine del Oeste es precisamente la de *«proporcionar placer narrativo a la nostalgia de crimen ubicada en la infancia insatisfecha de todo espectador adulto. De proporcionar en definitiva un mecanismo anímico liberador respecto de inhibiciones muy arraigadas y profundas»* (Astre, 1976:38)

Por otro lado, pocos tipos de personajes del western presentan una relación tan marcada con el eje de la frontera como lo hace esta figura del fuera de la ley. Después de todo, tal y como venimos proponiendo en esta investigación desde su comienzo, el llamado *«espíritu de la frontera»* se sustenta en la ya conocida oposición entre civilización y naturaleza. Según la cual el avance civilizatorio, caracterizado por la serie de ordenamientos morales, económicos y jurídicos que conformaron a las sociedades modernas, pretendía instaurar el orden allí donde todo era caos. En el *wilderness*. Y en este sentido, a nadie se le escapa que uno de los pilares de ese mundo natural, desordenado y caótico, era precisamente la violencia. Violencia de lo natural pero también violencia de lo humano. Entre las que se destaca la violencia ejercida por individuos contra otros individuos y que respondía a la lógica de la necesidad de supervivencia. Y es ahí donde aparece el estereotipo del *outlaw*, un personaje ajeno a cualquier principio de orden legal que cabalgaba por la pradera del Oeste resolviendo conflictos propios y ajenos por medio del ejercicio de la violencia más atroz.

En términos generales y esencialmente analíticos, se suele definir al *outlaw* como aquel personaje que habitualmente interviene en la acción dramática de las películas de western de manera decisiva, y que cuyo comportamiento, caracterizado por el ejercicio de la violencia física, está definido por un profundo sentido de la libertad individual, entendida como un modo de vida ajeno al sometimiento a las normas legales de la comunidad. Es por ello que uno de los rasgos que mejor identifican al *outlaw* es el referido a su ambigüedad moral. Rasgo que hace de él un personaje capaz de ejercer la violencia física sin cuestionamientos éticos, al mismo

tiempo que puede tomar parte en los problemas, generalmente asociados a alguna injusticia cometida contra los más débiles, de una determinada comunidad.

Esta ambigüedad es a su vez el motivo de que, como señala Tuska, en la historia del western se hayan presentado principalmente dos modelos de personaje *outlaw*. Por un lado, aquel personaje *outlaw* que generalmente cumple en el relato la función actancial de antagonista, esto es, de personaje que ejerce la violencia desde el exterior de la ley consolidada por la comunidad, en contra de los intereses u objetivos de la tarea que se ha determinado al héroe del relato. A este respecto la historia del género presenta un catálogo vastísimo de este tipo de fuera de la ley, entre los que podemos situar a los célebres bandidos, Liberty Valance interpretado por Lee Marvin en «*The Man Who Shot Liberty Valance*» (John Ford, 1962) o el implacable y despiadado Dock Tobin, interpretado por Lee J. Cobb en «*Man of the West*» (Anthony Mann, 1958).

En el otro extremo de personajes fuera de la ley encontramos al tipo de *outlaw* que más nos interesa en este epígrafe, el denominado «*good bad man*». Un tipo de personaje también situado en los márgenes morales y legales de las comunidades descritas por los relatos del Oeste, pero que se sirve de su condición de *outlaw* para ejercer la violencia a favor de los intereses de algunos miembros de la comunidad, o de la comunidad en su conjunto. Comunidad que por lo general se encuentra en situación de opresión o desventaja frente a determinadas fuerzas sociales rivales, y que suelen estar representadas en el relato por determinados tipos de personajes, también arquetípicos del western, como pueden ser el codicioso banquero del Oeste, el propietario expropiador de tierras del ferrocarril, el cacique ganadero latifundista, el asesino pistolero que siembra el pánico entre los habitantes de una comunidad, o cualquier otro tipo de personaje que mediante su relevante posición social o económica ejerce algún tipo de opresión sobre otros personajes del relato del Oeste, incapaces de defenderse por sus propios medios. Durante el desarrollo del relato, y generalmente gracias a su escasez de escrúpulos morales para el ejercicio de violencia física, el «*good bad man*» acomete la serie de acciones que llevan a revertir dicha situación de agravio hacia el final del relato, provocando de ese modo una suerte de catarsis actancial que conlleva su regeneración social ante los ojos de la comunidad o individuos a los que ha ayudado.

Se observa como en la figura del *outlaw* «*good bad man*» se expresan algunas de las numerosas antinomias que definen el eje temático de la frontera. Casi por norma general, el «*good bad man*» es un individuo que vive de acuerdo a los códigos del salvajismo, de la acción violenta individualista, y cuyas acciones están determinadas por un determinado código de honor propio opuesto a las normas comunitarias. En definitiva, la figura actancial del «*good bad man*» expresa mejor que cualquier otro personaje arquetípico del western la oposición temática establecida por el eje de la frontera entre el individuo y la comunidad.

Los ejemplos del fuera de la ley «*good bad man*» en la historia del western cinematográfico son abundantes y de sobra conocidos. Desde el Link Jones interpretado por Gary Cooper en «*Man of the West*» (Anthony Mann, 1958), el Clay Blaisedell interpretado por Henry Fonda en «*Warlock*» (Edward Dymitrik, 1959) o la serie de *outlaws* como Josey Wales en «*The Outlaw Josey Wales*» (Clint Eastwood,

1976) o William Muny en «*Unforgiven*» (Clint Eastwood, 1993), interpretados por el propio Clint Eastwood en tiempos más recientes del género.

En lo que se refiere al objeto central de este capítulo, esto es, a la figura de Jesse James, se puede avanzar aquí que su modelo de representación cinematográfica siempre ha ido asociada al estereotipo genérico del «*good bad man*». Desde las primeras películas centradas en la representación de su vida como «*Jesse James*» (Henry King, 1939) o «*The True Story of Jesse James*» (Nicholas Ray, 1957), hasta en aquellas que, producidas durante el periodo revisionista del género, participaban de un ánimo desmitificador como «*The Great Northfield Minnesota Raid*» (Phillip Kaufman, 1972) o «*The Long Riders*» (Walter Hill, 1980). A continuación añadimos un breve epígrafe acerca de la presencia de este personaje en la historia del western cinematográfico.

VIII.1.1. Jesse James en la historia del western.

Continuando con la vasta tradición literaria, que a través de múltiples relatos populares convirtieron durante el final del siglo XIX y el comienzo del XX al sujeto histórico Jesse James en uno de los grandes héroes americanos, el género cinematográfico del western ha representado la vida de Jesse James en numerosas ocasiones. De hecho, se pueden encontrar películas dedicadas a su figura en cada uno de los periodos que delimitan la historia del western cinematográfico. Desde los periodos primigenios del cinematógrafo hasta la actualidad del siglo XXI.

Como norma general se puede afirmar que estas películas siempre han participado de unos mismos rasgos formales para llevar a cabo la representación de Jesse James en la pantalla. Rasgos como la construcción actancial en base a los parámetros estereotípicos del *outlaw*, o la selección de determinados acontecimientos relativos a la vida del sujeto histórico para la construcción argumental de los relatos. Sucesos que han contribuido a configurar una idealizada imagen positiva del célebre bandido. De manera que para el imaginario colectivo de los espectadores de western, la figura de Jesse James se ha erigido como la de un buen bandido, como un héroe de la nación norteamericana emparentado temáticamente con Robin Hood, y que forzado por la presión social se ve obligado a cometer las acciones violentas que definen su naturaleza de bandido.

La primera aparición de Jesse James en la historia del western cinematográfico norteamericano la encontramos en un primitivo y desaparecido cortometraje producido en 1908 por la Essanay bajo el título «*The James Boys in Missouri*», y dirigido por uno de los padres del género, Gilbert M. «*Bronco Billy*» Anderson. En cuanto a largometrajes, las primeras películas que tomaron como premisa dramática la vida del célebre bandido pertenecen a la década de los años veinte y fueron: «*Jesse James as the Outlaw*» (1921) y «*Jesse James under Black Flag*» (1921). Dos películas dirigidas por Franklin B. Coates, y en las que la interpretación de Jesse James corrió a cargo de su propio hijo: Jesse James Jr., quien siendo abogado se había trasladado a California en busca de fama y éxito en el mundo del espectáculo. Al igual que sucedía con los numerosos relatos literarios que tomaron por objeto de representación la vida de Jesse James, en estas dos películas se mostraba una visión romántica del personaje, idealizándolo a la manera de un Robin Hood del Oeste.

Ya en los años del periodo clásico de Hollywood –tiempo que transcurre desde los años veinte hasta finales de los cincuenta–, aparecieron ciertas películas que, participando de las ya consolidadas claves genéricas del western, tomaron como premisa la vida de Jesse James. De entre todas ellas, la más destacable y conocida es la película dirigida en 1939 por Henry King, con guión de Nunnally Johnson y producida por la Fox, titulada «*Jesse James*» –llamada en España «*Tierra de audaces*»–. Una de las recreaciones más recordadas de la figura de Jesse James, que en esta ocasión fue interpretado por Tyrone Power, mientras que el papel de Frank James lo interpretaba Henry Fonda. El Jesse James retratado en esta película es un héroe trágico, marcado por el destino, que lucha por sus propiedades, robadas legalmente pero de manera inmoral por un representante de la compañía del ferrocarril. Sus atracos se convierten bajo este punto de vista en una cruzada que adquiere tintes de venganza por la muerte de su madre, más que en una carrera

delictiva destinada a llenar los bolsillos de los forajidos protagonistas. En definitiva, el Jesse James filmado por Henry King contenía todos los clichés narrativos del hombre del sur injustamente perseguido por los arribistas del norte del país una vez finalizada la guerra civil.

Aprovechando el éxito comercial de la película de Henry King, la Fox produjo al año siguiente, en 1940, la excelente película dirigida por Fritz Lang «*The Return of Frank James*» –titulada en España, «*La venganza de Frank James*»–. Concebida como una segunda parte de las peripecias de los hermanos James, ésta centró su estrategia argumental en el superviviente de los dos, Frank James, que estuvo interpretado nuevamente por Henry Fonda. Fue el famoso productor Darryl F. Zannuck, quien acababa de hacerse cargo de la dirección productiva de los estudios Fox, quien propuso el proyecto a Lang, que demostró con ella su pericia en el empleo del Technicolor. El argumento de la película apostaba por la reinserción social de Frank James, quien, tras comprender que el jurado encargado de juzgar a los asesinos de su hermano está corrompido, y saber que los dos hermanos Ford ridiculizaban el asesinato de Jesse representándolo en los escenarios teatrales, se toma la justicia por su mano. Dentro de la estrategia continuista de la Fox hacia el éxito de la película de King, tanto John Carradine como Charles Tannen repitieron sus papeles de Robert y Charley Ford respectivamente.

Esta década de los cuarenta, que supuso la consolidación definitiva del género del western, vio también cómo se producían numerosas películas en torno al personaje Jesse James que intentaron aprovechar el éxito comercial de las anteriores. De entre todas ellas, la mayoría producciones de serie B cuya mayor aspiración era la obtención de algunos beneficios económicos, cabe destacar la primera película dirigida por Samuel Fuller en 1949: «*I Shot Jesse James*» –titulada en España, «*Balas vengadoras*»–. En la misma, cuyo guión firmó el mismo Fuller, se representan bajo un prisma romántico los momentos finales de la vida de Jesse James, en los que apartado de la vida de bandidaje es asesinado por la espalada por Robert Ford. También bajo este impulso comercial, por estos años aparecieron: «*Days of Jesse James*», western de serie B dirigido en 1940 por Joseph Kane y producida por Republic; «*Jesse James at Bay*», otro título de serie B rodado en 1941 y también dirigido por Joseph Kane; «*Bad Men of Missouri*», dirigido en 1941 por Ray Enright; «*The Remarkable Andrew*» (1942) dirigida por Stuart Heisler y con guión de Dalton Trumbo; «*The Kansan*», rodado en 1943 por George Archimbauld y con guión de Frank Gruber; «*Jesse James Rides Again*» (1947), «*Adventures of Frank and Jesse James*» (1948) y «*The James Brothers of Missouri*», producidos los tres por Republic y con dirección de Fred C. Bannon, Yakima Canutt y Thomas Carr respectivamente; «*Return of the Bad Men*» (1948) dirigido por Ray Enright y «*Fighting Man of the Plains*» (1949) en la que Randolph Scott interpretaba el papel de un pistolero que busca matar a Jesse James en venganza por la muerte de su hermano.

En la década de los años cincuenta, periodo glorioso del género del western en la que se llegaron a producir una media de 145 películas de western por año, encontramos además de las habituales producciones de serie B, dos películas de notable trascendencia para el género que representaban la vida de Jesse James.

La primera de ellas dirigida en 1957 por Nicholas Ray y titulada «*The True Story of Jesse James*» (en España, «*La verdadera historia de Jesse James*»). Esta película de Ray es otra aportación fundamental a la saga cinematográfica de Jesse James, interpretado en este caso por Robert Wagner, con Jeffrey Hunter ocupándose de dar vida a Frank James, y Alan Hale Jr. encarnando a Cole Younger. En la misma se representa a un Jesse James rejuvenecido muy acorde a la imagen de la adolescencia que había reflejado Nicholas Ray en el éxito comercial con James Dean: «*Rebel Without a Cause*» («*Rebelde sin causa*», 1955). También producida por la Fox y con el guión también firmado por Nunnally Johnson, el argumento de esta película arranca después del desastroso golpe fallido contra el banco de Northfield en Minnesota. En su intento de huida, los dos hermanos James se refugian en una cueva donde, a través de una estructura narrativa sustentada en una serie de *flashbacks*, recuerdan su juventud (motivo central en la filmografía de Ray).

La otra película de la década sobre Jesse James que es necesario destacar sobre el resto es «*The Great Missouri Raid*», dirigida en 1951 por uno de los maestros del género del western Gordon Douglas, y con guión firmado por el novelista Frank Gruber. Una vez más los dos hermanos James, interpretados por McDonald Carey (Jesse) y Wendell Corey (Frank) son representados como dos héroes situados fuera de la ley que deben de evitar ser cazados por un vengativo Sheriff de la unión, el mayor Townbridge (Ward Bond), quien erróneamente les culpa de la muerte de su hermano.

El interés de la industria de Hollywood en los años cincuenta por representar la vida de Jesse James no terminó ahí. Algunas otras películas destacables fueron: «*Kansas Riders*», dirigida en 1950 por Ray Enright; «*Best of the Bad Men*», realizada en 1952 por William D. Russell; «*The Woman They Almost Lynched*», dirigida por Allan Dwan en 1953; «*The Great Jesse James Raid*», western de serie B dirigido por Reginald LeBorg y que narra el último golpe de Jesse James; «*Jesse James' Women*» (1954) dirigido por el actor Don "Red" Barry y en el que Jesse James, interpretado por el mismo director, abandona Missouri para instalarse en Mississippi donde enamora a tres mujeres (una de ellas la hija del banquero del pueblo) que terminan por luchar entre ellas para obtener el favor del bandido; «*Hell Crossroads*», fábula dirigida por Franklin Andreon en 1957 en la que se narra la caza de Jesse James; y «*Bitter Heritage*», película dirigida en 1958 por Paul Wendkos y que narra el regreso del hijo de Jesse James al pueblo donde vivió su padre donde encuentra a su tío Frank.

Según se suele afirmar, la década de los años sesenta del pasado siglo supuso para el género del western cinematográfico el inicio del periodo revisionista. Un periodo que estuvo caracterizado por el importante descenso en los niveles cuantitativos de la producción de películas de western y por la revisión crítica de su mitología. Paradójicamente, la figura de Jesse James apenas sufrió este proceso de reinterpretación propio del revisionismo genérico. De este modo, Jesse James continuó siendo representado como una figura heroica obligado a actuar por fuerza de las circunstancias sociales de la época en la que le tocó vivir.

Las películas de este periodo que ponen en pantalla cinematográfica al personaje Jesse James fueron: «*Young Jesse James*», rodado por William F. Claxton,

en el año 1960, con Ray Stricklin en el papel de Jesse James, mientras que Merry Anders interpretaba a Belle Starr; la comedia «*The Outlaw is Coming*» (1965) dirigida por Norman Maurer y protagonizada por un famoso grupo de cómicos estadounidenses «Los tres chalados»; una descabellada producción de terror titulada «*Jesse James Meets Frankenstein's Daughter*» (1966), donde una descendiente del científico creador de monstruos convierte a uno de los compañeros de Jesse en un zombi; «*El hijo de Jesse James*», co-producción española en clave de *spaghetti western* dirigida por Antonio del Amo en 1965; y la más destacable de todas: «*A Time for Dying*» (1969), dirigida por la destacada figura del western Budd Boetticher con Audie Murphy interpretando el papel de Jesse James, y Victor Jory encarnando al Juez Roy Bean, otro célebre personaje del lejano Oeste.

En 1972, bajo la dirección de Phillip Kaufman, y con un guión firmado por el mismo, la Universal produjo una de las más conocidas películas sobre la vida de Jesse James: «*The Great Northfield Minnesota Raid*» (estrenada en España con el título «*Sin ley ni esperanza*»). Esta película es sin duda una de las más interesantes y logradas de cuantas se han hecho sobre la figura de Jesse James, y en ella la acción gira alrededor del famoso golpe al banco de la ciudad de Northfield en Minnesota. Continuando con la visión idealizada y romántica del personaje de Jesse James que hasta entonces había proporcionado el western, la película se centra en la crítica del incipiente capitalismo salvaje en el Oeste de los pioneros, que fuerza al granjero Jesse James a convertirse en un delincuente. El protagonismo está centrado en la figura de Jesse James y Cole Younger, interpretados respectivamente por Robert Duvall y Cliff Robertson.

Aunque el western cinematográfico no prestó especial atención a la figura de Jesse James durante los años setenta, lo cierto es que el mismo aparece como personaje en otras películas que no pretenden relatar la vida del bandido. Es el caso de «*Indio*» (1971), producción mejicana en la que el indio protagonista se fuga de la cárcel con Jesse James, quien le enseñará a manejar el rifle para que la venganza de sus familiares asesinados. En esta misma línea de emplear la figura de Jesse James al margen del relato de sus peripecias vitales, Claude Lelouch dirigió en 1977, «*Un autre homme, une autre chance*» (en España, «*Otro hombre otra mujer*»). Película francesa en la que la protagonista viaja hasta el lejano Oeste donde conocerá a Jesse James (Christopher Lloyd) y a Billy el Niño (Tony Crupi).

Se suele afirmar (CASAS, 1994:21) que el western encontró su ocaso en la década de los ochenta toda vez que la United Artist se arruinase después de la fallida producción en 1980 de «*Heaven's Gate*» («*La puerta del cielo*», Michael Cimino). Al margen de la aventurada consideración de que el western murió en esta década, lo cierto es que en la misma apenas encontramos una película dedicada a Jesse James. En ese mismo año de 1980, y unos meses antes de que se estrenase la película de Cimino, la United Artist había producido y estrenado la película dirigida por Walter Hill, «*The Long Riders*» (en España, «*Forajidos de leyenda*»). En este caso el protagonismo de la acción, de clara pretensión coral, se centra en mayor medida en los hermanos Cole, Bob y Jim Younger, interpretados respectivamente por los hermanos David, Keith y Robert Carradine, más que en los James, interpretados por los también hermanos James Keach (Jesse) y Stacey Keach (Frank). A pesar de esta estrategia narrativa coral, «*The Long Riders*» continuó con la tradición de representar

las hazañas de los hermanos James en clave idealizada y heroica, aunque se aprecia ya de manera evidente el estilo visual del western revisionista de estética feísta y desgarrada.

Bajo el impulso que recibió el western en los años iniciales de la década de los noventa, causado principalmente por el éxito comercial y el reconocimiento académico de dos películas de género, «*Dancing with Wolves*» (Kevin Costner, 1992) y «*Unforgiven*» (Clint Eastwood, 1993), en esa década se produjo una nueva versión cinematográfica de la vida de Jesse James. Titulada «*Frank and Jesse*» (Robert Boris, 1995), que presentaba de manera continuista una visión positiva y heroica del personaje Jesse James, interpretado en esta ocasión por Rob Lowe.

Por último, ya en la década inicial del siglo XXI encontramos dos representaciones cinematográficas muy distantes sobre las hazañas de Jesse James. La película que es objeto de esta investigación, «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» (Andrew Dominik, 2007) y «*American Outlaws*», dirigida por Les Mayfield el año 2002.

De este breve repaso de la filmografía sobre Jesse James se puede establecer *a priori* que, aunque no todas las películas elaboradas en torno a la vida de Jesse James han representado los mismos acontecimientos vitales del sujeto real, lo cierto es que todas ellas han presentado, en mayor o menor medida, a un Jesse James como un *outlaw* idealizado y heroico. Es decir, para la industria cinematográfica norteamericana, Jesse James ha representado los valores del estereotipo del «*good bad man*». Esto es, de aquel individuo que obligado a convertirse en un fuera de la ley –*outlaw*– se ve abocado a combatir las injusticias morales y políticas ocasionadas por el vertiginoso avance del capitalismo industrial estadounidense decimonónico. En definitiva, para las películas de western norteamericanas (y se podría afirmar lo mismo de todas las películas de western puesto que su aparición en películas de western de otras nacionalidades es ciertamente residual), Jesse James siempre ha estado más próximo a la figura caballeresca de Robin Hood que a la del vulgar criminal que, como veremos en el desarrollo de este capítulo, la historiografía contemporánea retrata en sus investigaciones más actuales.

VIII.1.2. Breves apuntes históricos sobre la figura de Jesse James.

Nacido el 5 de septiembre de 1847 en la actual localidad de Kearney, Condado de Clay, Missouri, y asesinado de un disparo por la espalda de Robert Ford el 3 de abril de 1882, Jesse James es sin duda alguna, uno de los bandidos más célebre del Oeste americano. De ahí que su presencia en el seno de la cultura norteamericana pueda ser identificada en muy diversos ámbitos, desde el cinematográfico hasta el literario, el pictórico o el musical. Realidad que no sorprende puesto que, como se lleva viendo a lo largo de toda la investigación, la cultura de los Estados Unidos de América, joven nacionalidad ávida de mitos y leyendas, siempre se ha caracterizado por visitar una y otra vez desde diferentes ámbitos los mismos temas y personajes, reelaborándolos y sirviéndose de ellos para construirse su propia imagen y concebir su historia de acuerdo a ella. Y el caso de Jesse James no es ajeno a esa tendencia.

Jesse Woodson James nació de un matrimonio de origen galés que residía en la explotación agrícola de Bradford en el estado de Missouri, y creció en dicho estado junto a sus tres hermanos: Alexander Franklin James, el mayor de ellos y compañero de bandidaje de Jesse; Robert R. James, que apenas vivió unos meses; y una hermana menor que él de nombre Susan Lavenia James. Después de unos años de bonanza en los que el matrimonio llegó a adquirir ciertas riquezas gracias a la explotación del terreno agrícola en que vivía la familia James —explotación que llegó a acumular una extensión de más de 100 acres, además de contar con seis esclavos trabajando en ella (STILES, 2002:22)—, el padre de Jesse decidió abandonar el lecho familiar y dedicarse a predicar el mensaje evangélico entre los pioneros y colonos que en 1848 emigraron hacia California enloquecidos por la llamada «fiebre del oro».

Tras la muerte del padre de familia Robert James, en 1850, su mujer Zerelda se volvería a casar en dos ocasiones. Primero en 1852 con un pudiente granjero de nombre Benjamin Simms, quien moriría al caer de su caballo en 1854; y posteriormente, en 1855, con el doctor Reuben Samuel. Un médico de cierta posición económica que se instalaría en el hogar de los James, y con quien Zerelda tendría otros cuatro hijos que se unirían a los procedentes del primer matrimonio de la madre de Jesse: Sarah Louisa, John Thomas, Fannie Quantrill, y el discapacitado mental Archi Peyton, a quien sus hermanastros mayores protegían como si fuera hijo mismo de su padre ante las bromas de los otros jóvenes del pueblo (YEATMAN, 2000:18).

Merece la pena destacar la particular influencia de la ideología sureño-confederada de la familia en la que creció Jesse James, y que se puede identificar en la elección de los nombres de los dos últimos vástagos: Quantrill y Archi. Nombres que como han señalado algunos autores (STILES, YEATMAN), fueron un homenaje de su madre a los dos guerrilleros confederados más importantes del estado de Missouri: William C. Quantrill y Archi Clement. Personajes con quienes Frank y Jesse comenzaron su formación guerrillera durante la Guerra de Secesión norteamericana, y que aparecen en muchas de las versiones cinematográficas dedicadas a la leyenda de Jesse y Frank James.

Hoy día se suele admitir que la Guerra Civil norteamericana condicionó la vida y la personalidad de Jesse James hasta el punto de ser considerada la causa mayor de su posterior bandolerismo. Una influencia que tiene mucho que ver con el estado

de Missouri en el que crecieron los hermanos James, y que por aquellos años era conocido como «*Little Dixie*» por la similitud ideológica y cultural de sus habitantes con los estados del sur que formaron el bando confederado. De ahí que cuando estalló la guerra el año 1861, los habitantes de Missouri, en su mayoría partidarios de la esclavitud de la que servían en sus plantaciones de tabaco y algodón, se posicionaran con el bando confederado.

Tras una serie de batallas entre ejércitos convencionales en 1861, la guerra de guerrillas se apoderó de la situación bélica en el estado de Missouri, librada entre las milicias secesionistas, denominadas «*Bushwhackers*», y las fuerzas de la Unión formadas por milicianos locales denominadas «*Jayhawkers*». Durante este tiempo se produjeron en Missouri una importante escalada de las atrocidades cometidas por ambos bandos. Tanto grupos de milicianos unionistas como confederados asesinaron a sindicalistas civiles, al mismo tiempo que los prisioneros eran ejecutados en ausencia de procesos judiciales. En este contexto las fuerzas militares de la Unión ocuparon el estado de Missouri con el objetivo de hacer cumplir la ley a través de la implantación de la ley marcial. Allanamientos de domicilio, arrestos de civiles inocentes, ejecuciones sumarias y destierros de simpatizantes de las fuerzas confederadas se convirtieron en la realidad habitual durante los años en que se desarrolló la contienda (FELLMAN, 1990:61-143).

Durante el conflicto bélico la familia James-Samuel estuvo posicionada de con el bando confederado (STILES, 2002:40). El hermano mayor de la familia, Frank James, se unió a una compañía local del ejército secesionista dirigida por el militar Lobbs Drew. Con esta compañía luchó en la famosa Batalla de Wilson Creek, aunque posteriormente enfermó y hubo de regresar a casa. En 1863, Frank James fue identificado como miembro de un escuadrón de la guerrilla que operaba en el condado de Clay. En mayo de ese año, una compañía de milicias de la Unión asaltó la finca agrícola de los James-Samuel en busca del grupo miliciano al que pertenecía Frank. No lo encontraron pero aún así torturaron al doctor Reuben Samuel, llegando incluso a colgarlo de un árbol cabeza abajo (STILES, 2002:42). Según relata el historiador T.J. Stilles, esas mismas fuerzas bélicas unionistas golpearon y azotaron al todavía adolescente Jesse James. Frank eludió entonces su captura y pasó a incorporarse a la célebre organización guerrillera dirigida por William C. Quantrill, la «*Quantrill's Guerrilla*». En cuyo seno se suele admitir que participó en la famosa matanza del Condado de Lawrence, Kansas, un importante centro de abolicionistas, donde el 21 de agosto de 1863 fueron asesinadas 200 personas entre hombres, mujeres y niños.

Integrado en la milicia dirigida por William C. Quantrill, Frank James huyó al estado de Texas junto a la misma durante el invierno de 1863 y 1864. En la primavera del mismo año volvió al Condado de Clay junto con un escuadrón militar comandado por Fletch Taylor. En ese momento cuando el joven Jesse James, que por aquel entonces contaba con dieciséis años de edad, se incorpora también a las fuerzas milicianas confederadas. Cuando en el verano de 1864, menos de un año antes de que se declarase el final oficial del conflicto bélico, Taylor es herido de gravedad, los hermanos James se unieron a otro grupo miliciano comandado en este caso por Bloody Bill Anderson. En una de las incursiones militares de este grupo miliciano, Jesse sufrió una grave herida en el pecho que le obligó a regresar a su hogar con vistas a sanar sus heridas de guerra (STILES, 2002:56).

Ese mismo otoño, el alguacil del Condado de Clay informó de que tanto Frank como Jesse James habían participado en septiembre en la Masacre de Centralia, en la que la milicia de la que formaban parte ambos asesinó a 22 soldados desarmados del ejército unionista, cortando el cuero cabelludo y desmembrando a alguno de los muertos (STILES, 2002: 82). Como resultado de las actividades de los hermanos James, las autoridades militares de la Unión obligaron a su familia a abandonar su hogar del Condado de Clay. Sin embargo, a pesar de que la orden les obligaba a moverse hacia el sur, más allá de líneas consolidadas de la Unión, la familia James se instaló cerca de la frontera con el vecino estado de Nebraska.

Después de que Bloody Bill Anderson fuese asesinado en una emboscada en Octubre, los hermanos James separaron sus caminos. Frank volvió a integrarse en el comando de William C. Quantrill que comenzó sus incursiones en el estado de Kentucky; por su parte, Jesse se incorporó en la milicia comandada por Archie Clement, uno de los lugartenientes de Quantrill que trasladó a sus tropas hasta el estado de Texas. Jesse tuvo que regresar por segunda vez a Missouri debido a las heridas que sufrió cuando la milicia trataba de rendirse después de un ataque sobre las tropas de la unión cerca de la ciudad de Lexington en Missouri.

Al final del conflicto bélico, el estado de Missouri se encontraba en ruinas. La guerra también había provocado importantes conflictos sociales que segregaron a la población del estado en tres grupos políticos irreconciliablemente opuestos: los unionistas abolicionistas, identificados con el Partido Republicano; los segregacionistas conservadores obligados a tomar partido por la Unión y representados por el Partido Demócrata; y un importante segmento poblacional partidarios del esclavismo, en su mayoría ex-confederados secesionistas, muchos de los cuales debieron unirse al Partido Demócrata para no perder cierta representación en las nuevas instituciones políticas surgidas del armisticio (STILES, 2002:132).

La reconstrucción económica, política y social del estado recayó en manos del Partido Republicano, quien de acorde con las nuevas directrices del bando unionista ganador de la contienda armada, se encargó de abolir la esclavitud a través de la promulgación de una nueva constitución para el estado en el año 1865. En esa primera versión del texto constitucional, se estableció la prohibición del derecho a voto y a ser elegidos para los ex-combatientes y partidarios de las fuerzas confederadas. También se promulgó la exclusión de los mismos de las instituciones jurídicas del estado, o de la representación religiosa. Como se puede suponer, el ambiente social y político era claramente encontrado, sucediéndose continuos conflictos violentos entre la población y los grupos armados de ambos bandos. Durante este periodo inmediatamente posterior al armisticio, Jesse James pasó un largo tiempo de recuperación en la casa de huéspedes que su tío poseía en Missouri. Allí fue atendido por su prima Zerelda «Zee» Mimms, con quien después de un largo noviazgo que duró nueve años se casaría en el año 1874.

Los orígenes de Jesse James como bandido han de buscarse en las actividades delictivas que comenzaron a realizar el grupo de ex-milicianos confederados «*Bushwhackers*» al servicio de Archi Clement. Hombres que cometieron el primer atraco documentado a un banco de los Estados Unidos después de que se hubiese firmado el armisticio (STILES, 2002:140). El banco en cuestión fue el *Clay*

County Savings Association de la ciudad de Liberty, que fue asaltado el 13 de febrero de 1866. Aunque no está clara la participación de los hermanos James en el mismo, la mayoría de historiadores y biógrafos de Jesse James suelen atribuir esta primera acción como el origen de sus actividades delictivas (STILES, YEATMAN). Al mismo tiempo, se suele considerar el asesinato del alguacil de la cárcel de Jackson County, Missouri, durante el intento de liberación de dos presos pertenecientes a la guerrilla de Quantrill, como el primer delito de sangre en el que se vieron implicados los dos hermanos James.

El clima de acciones violentas fue de tal magnitud que el gobernador del estado de Missouri de aquel entonces, el magistrado Fletcher, tuvo que organizar bajo mandato político una compañía miliciana destinada a frenar los crímenes que estaban cometiendo esta compañía de bandidos en el condado de Johnson. Sin embargo, frente al acoso del nuevo gobierno republicano, la compañía de Archi Clement continuó ejecutando sus actividades delictivas. Estas llegaron a su fin cuando el 13 de diciembre de 1866 Clement fue abatido a tiros junto con varios de sus hombres durante el intento de toma de la ciudad de Lexington el día de las elecciones. Suceso sobre el que más tarde dejaría testimonio escrito el mismo Jesse James (STILES, 2002:179; YEATMAN, 2000:83).

A pesar de que la muerte de Clement supuso un duro golpe para la banda, ésta no consiguió terminar con la actividad del grupo. Los supervivientes de la banda continuaron cometiendo robos a bancos durante los dos años siguientes. Robos que llegaron a su final en 1868, cuando los hermanos Frank y Jesse James abandonaron el mermado grupo de Clement y, en compañía de Cole Younger y de los dos hermanos de éste, Jim y Bob, formaron el germen de lo que posteriormente se conocería como la banda de Jesse James.

Sin embargo, no fue hasta el 7 de diciembre de 1869 cuando Jesse James comenzó a adquirir la fama que le convertiría en un célebre bandido en vida, así como una leyenda para la posteridad histórica. Aquel día Jesse y Frank en compañía de su nueva banda de forajidos atracaron el banco *Daviess County Savings Association* en el pueblo de Gallatin en Missouri. El atraco apenas les reportó unos pocos cientos de dólares pero según reflejan sus biógrafos, aquel día Jesse James disparó y mató al cajero del banco, el capitán John Sheets, al haberlo confundido con Samuel P. Cox, el oficial de la milicia unionista que había abatido a tiros a Bloody Bill Anderson. La autoproclamación del asesinato, y una vertiginosa huida de Jesse y Frank James a través de las líneas de un pelotón del ejército de los recientes Estados Unidos de América, hicieron que por primera vez apareciesen sus nombres en los periódicos del estado de Missouri (STILES, 2002:192; YEATMAN, 2000: 91).

Este robo del año 1869 supuso la primera aparición pública de Jesse James como fuera de la ley. Fue asimismo la primera vez que se denominaba a un ex-combatiente del conflicto armado como a un *outlaw*, al mismo tiempo que el nuevo gobernador del estado de Missouri, Thomas T. Crittenden, fijaba una recompensa por su captura. Este acontecimiento también supuso el comienzo de la alianza periodística que se establecería entre Jesse James y John Newman Edwards, editor y fundador del *Kansas City Times*. Edwards, quien había sido un soldado de caballería del ejército

confederado, comenzó a relatar para su periódico las acciones de la banda de los James con vistas a ganarse el favor político de parte de la población del estado.

Seis meses después del asalto al banco de Gallatin, Edwards también publicó en su periódico la primera de la serie de cartas en las que Jesse James se dirigía a las instituciones políticas proclamando su inocencia. Como señala T.J. Stiles, estas cartas fueron adquiriendo progresivamente mayor tono político hasta convertirse de manera íntegra en una serie de arengas políticas de denuncia del Partido Republicano y de expresión de la lealtad de James hacia la Confederación. Con el apoyo de los editoriales de Edwards aparecidos en su periódico, las cartas publicadas de Jesse James fueron convirtiéndolo poco a poco en un símbolo del desafío de los vencidos hacia la reconstrucción dirigida por los unionistas republicanos (STILES, 2002:207).

En este año de 1870 es cuando ya se puede hablar en propiedad de la banda de los James-Younger. Por aquel entonces ya se agrupaban en la misma los ex-combatientes confederados Jesse y Frank James, los tres hermanos Younger, Cole, Bob y Jim, Charlie Pitts, Clell Miller y Bill Chadwell. Con Jesse como cabeza visible, la banda comenzó a cometer atracos a bancos y diligencias en los estados de Iowa, Texas, Kansas e incluso en el oeste del estado de Virginia, situado a más de mil kilómetros de Missouri.

Una de las mayores causas de la fama que fueron adquiriendo la banda de los James-Younger fue debida a los atracos que cometieron sobre los trenes que comenzaban a atravesar el país de Este a Oeste. El primero de ellos tuvo lugar el 21 de julio de 1873. En aquella ocasión, la banda de Jesse James atracó el tren de la compañía *Rock Island* obteniendo una suma de 3.000 dólares de la época. Para cometer el atraco, los forajidos emplearon las representativas máscaras blancas empleadas por los miembros del *Ku Klux Klan*, en un intento por simbolizar su apoyo hacia esa asociación racista que había sido prohibida por la *Force Act* de 1870, promulgada por el entonces presidente de los Estados Unidos, Ulysess S. Grant (STILES, 2002:223).

A este periodo de tiempo pertenece también la imagen pública de Robin Hood del Oeste americano que cosechó Jesse James en vida. Imagen que se debió, además de a los relatos periodísticos en los que se le presentaba como tal, a que solamente robaron a los pasajeros del tren en dos de los más de quince asaltos a trenes que cometieron por aquellas fechas. Sin embargo, como señalan los biógrafos de James, tanto Jesse como el resto de miembros de la banda nunca compartieron sus botines con personas ajenas a su círculo de allegados (STILES, 2002:237; YEATMAN, 2000:103).

En vista de los numerosos atracos a los que estaban siendo sometidos sus trenes, y de la ineficacia de las autoridades policiales por detenerlos, la compañía de ferrocarriles *Adams Express Company* decidió encargar en 1874 la búsqueda y captura de Jesse James y su banda a la agencia de detectives de Chicago, *Pinkerton National Detective Agency*. Esta agencia, dirigida por el célebre Alan Pinkerton, estaba especializada en la investigación criminal en el ámbito urbano. Esta situación y el hecho del cada vez mayor apoyo que la población de Missouri ofrecía a Jesse y su banda, hicieron que los Pinkerton cosechasen durante años numerosos y sonados

fracasos en su intento de detención de los forajidos. En algunas de las refriegas violentas entre ambos grupos murieron además tres hombres de Pinkerton: Joseph Wicher, un agente infiltrado en la granja de Zerelda Samuel que apareció muerto una mañana en los alrededores de la misma, y Louis J. Lull y John Boyle, quienes murieron abatidos a tiros por dos de los hermanos Younger el 17 de marzo de 1874. En esa misma refriega también murió el Sheriff del Condado de Clay, Edwin Daniels (STILES, 2002:249; YEATMAN, 2000:111).

Ante el acoso al que se estaban viendo sometidos los hombres de Pinkerton, el mismo Alan Pinkerton decidió tomarse la búsqueda de Jesse y su banda como una venganza personal. De esta manera comenzó a reclamar el apoyo de la población del Condado de Clay partidaria de la Unión. En este contexto es donde se debe encuadrar el suceso de la quema de la granja representado por la mayoría de películas elaboradas en torno a la figura de Jesse James. La noche del 25 de enero de 1875, Pinkerton se presentó junto a muchos de sus hombres frente a la granja de los James-Samuel en busca de los dos hermanos James. Ante la negativa a colaborar de los miembros de la familia que estaban en ese instante en la casa, los detectives, apoyados por algunos vecinos de la zona, decidieron arrojar un artefacto incendiario en el interior de la casa. La explosión del artefacto mató al hermano menor de Jesse, Archi Clement James, e hizo que tuviesen que amputar un brazo a su madre, Zerelda Samuel. Más tarde, el mismo Alan Pinkerton diría que su intención jamás fue quemar la casa. Sin embargo, el biógrafo de Jesse James, Ted Yeatman, encontró en la Biblioteca del Congreso una carta escrita por Alan Pinkerton en la que decía que su intención no era otra que quemar la casa (YEATMAN, 2000:128; STILES, 2002:272).

Este suceso ocurrido en la granja de los James supuso, más que cualquier editorial escrita por John Newman Edwards, que el apoyo popular a Jesse y su banda fuera en aumento entre la población del estado de Missouri. De hecho, la legislatura del estado consiguió vencer por estrecho margen un proyecto de ley que promulgaba la amnistía para los hermanos James y Younger, permitiéndoles votar y ocupar cargos políticos de nuevo. De todos modos, el sector de la legislatura de los ex-confederados consiguió promulgar una ley que limitaba la cuantía de las recompensas ofrecidas por el gobernador por la captura de los miembros de la banda de Jesse James.

Después del suceso de la granja de los James-Samuel, la banda decidió reducir de manera considerable sus atracos. En esta época es cuando Jesse contrae matrimonio con su prima Zee Mimms, el 24 de abril de 1874. Del matrimonio nacerían cuatro hijos de los que sólo sobrevivirían a la edad adulta dos: Jesse Edward James, quien además de convertirse en abogado interpretó el papel de su padre en las dos primeras películas cinematográficas elaboradas en torno a la figura de Jesse, y Mary Susan James.

Sin embargo la actividad delictiva de Jesse James no terminó con su matrimonio ni con su paternidad. Forzado por las necesidades económicas, Jesse James reunió de nuevo a sus compañeros con vistas a perpetrar algún asalto más que les reportara ciertas ganancias económicas con las que mantenerse. De este modo, el 7 de septiembre de 1876 cometerían en el estado de Minnesota el más célebre atraco a un banco de cuantos cometieron: el robo del *First National Bank of Northfield*. Este robo supuso una de las grandes osadías que cometieron los forajidos, ya que el banco

estaba situado en un estado lejano y extraño a los lugares donde solían actuar, casi siempre próximos a Missouri. Por todos es conocido las funestas consecuencias que el asalto a este banco supuso para la banda de Jesse. En el mismo fueron capturados y condenados a cadena perpetua los tres hermanos Younger, murieron Clell Miller y Bill Chadwell y fue herido de gravedad Charlie Pitts, quien posteriormente moriría en una cárcel de Minnesota. Al mismo tiempo, la banda de James asesinó al cajero del banco que se negó a entregarles el botín, y murieron dos viandantes durante el violento tiroteo ocurrido durante el intento de huida de la banda. Solamente Jesse y Frank James lograron escapar del intento de atraco al banco (STILES, 2002:326; YEATMAN, 2000:169).

Después del fracaso del atraco al *First National Bank of Northfield*, y ante el acoso al que se vieron sometidos por las autoridades federales, los hermanos James tuvieron que huir al estado de Tennessee. Debido a que nadie les conocía pudieron adoptar identidades falsas, Jesse como Thomas Howard y Frank como B.J. Woodson, y empezar una nueva vida alejada del bandidaje. Sin embargo Jesse no se resignó a abandonar sus actividades delictivas. En 1879, después de convencer a su hermano Frank, reclutó una nueva banda de forajidos, entre los que se encontraban los hermanos Charley y Robert Ford, y volvió a la vida sustentada en el crimen, cometiendo atracos como el del tren de Glendale, Missouri, el 8 de octubre de 1879.

En 1881 los tiempos habían cambiado. Hacía ya dieciséis años que la guerra había terminado y las autoridades cada vez estrechaban más el cerco sobre los hermanos James. De este modo, en diciembre de aquel año Frank y Jesse James deciden abandonar por completo la vida de bandidaje. Jesse volvió al estado de Missouri donde se sentía seguro. Bajo la identidad de Thomas Howard alquiló una casa en Saint Joseph, cerca del lugar donde había nacido y crecido. Por su parte Frank emigró hacia territorios más seguros, llegando a instalarse en un primer momento en el estado de Virginia (STILES, 2002:351; YEATMAN, 2000:193).

Después de haberse instalado en Saint Joseph, y con la mayoría de sus compañeros de bandidaje muertos o encarcelados, Jesse James solamente confiaba en Charley Ford, con el que había compartido los atracos de los últimos años, y en su joven hermano Robert Ford. Es por ello que pidió a ambos que se instalarán con él en la nueva propiedad alquilada en dicha localidad. Jesse no sabía que el joven Robert Ford mantenía relaciones con el gobernador del estado de Missouri, Thomas T. Crittenden, quien había hecho de la captura de los hermanos James una prioridad política personal. Para ello llegó a ofrecer una recompensa de 5.000 dólares por la captura de cada uno de los James (STILES, 2002: 359). Así las cosas, el 3 de abril de 1882, mientras los hermanos Ford y Jesse James organizaban los preparativos para un nuevo atraco, Robert Ford disparó por la espalda a Jesse James ocasionándole la muerte. T.J Stiles relata en su biografía sobre Jesse James, que ante las elevadas temperaturas de la época, y al ir en mangas de camisa, Jesse se había quitado sus cartucheras para no llamar la atención. En un momento en el que estaba limpiando un cuadro colgado de la pared, Robert Ford le disparó dos veces que impactaron en la cabeza y en la espalda. Para reconocer la verdadera identidad de Jesse, el forense comprobó las dos heridas de bala que Jesse conservaba desde su juventud y la ausencia de la falange del dedo anular de su mano izquierda (STILES, 2002:362; YEATMAN, 2000: 264).

Tras el asesinato de Jesse James, los hermanos Ford no hicieron nada por ocultar que habían sido ellos quienes habían dado muerte al célebre bandido. Reclamaron la recompensa y aunque fueron encausados por asesinato en primer grado, ambos fueron indultados por el gobernador del estado de la sentencia que los condenaba a la horca por tal crimen (STILES, 2002:376). Robert y Charley Ford abandonaron el estado de Missouri y comenzaron a recorrer los Estado Unidos representando en pueblos y teatros la manera en que habían dado muerte a Jesse (STILES, 2002:378). Aquejado de tuberculosis y con una importante adicción a la morfina, Charley Ford se suicidó en Richmond, Missouri, el 6 de mayo de 1884. Robert Ford abrió una taberna en el pueblo de Creede en Colorado, donde el 8 de junio de 1892 un hombre llamado Edward O'Kelley le disparó hasta matarlo. O'Kelley fue condenado a muerte pero consiguió el indulto el 3 de octubre de 1902 gracias a una petición firmada por más de 7.000 personas (STILES, 2002:395).

VII.2 Aspectos narrativos y argumentales.

En evidente contraposición al retrato que la historiografía contemporánea ha trazado sobre la figura histórica del bandido Jesse James, una de las claves fundamentales del tratamiento cinematográfico operado tradicionalmente sobre la figura de Jesse James ha sido la de desarrollar su personalidad dramática de acuerdo a la convención genérica del estereotipo del «*good bad man*». Esto es, de aquel tipo de personaje que aún ejerciendo la violencia desde fuera de la ley regulada, sus acciones se contemplan como buenas y aceptables, o cuando menos forzadas a cometerse por determinadas causas sociales ajenas a la naturaleza idiosincrásica del personaje. Es decir, para el género cinematográfico del western, Jesse James siempre fue un modelo de buen bandido obligado a cometer atracos y crímenes por las especiales condiciones sociales, políticas y económicas surgidas del armisticio posterior a la Guerra de Secesión.

En este sentido se puede observar cómo en las más de 25 películas que a lo largo de la historia del cinematógrafo se han dedicado a la figura de Jesse James, éste siempre ha sido representado de acuerdo a los parámetros narrativos y actanciales de este estereotipo de personaje. Situación que se evidencia incluso en aquellas películas que se encuentran vocacionalmente alejadas de la representación históricamente veraz, como pueden ser «*Jesse James Meets Frankenstein's Daughter*» (William Beaudine, 1966) o «*Jesse James' Women*» (Don Barry, 1954). Películas en las que la figura de Jesse James también aparece cargada de todo el simbolismo que lo asocia al buen bandido enfrentado a las injusticias cometidas por los dueños del ferrocarril, los soldados de la unión o los poderosos políticos unionistas (TUSKA, 1985;130-143).

Sin embargo, antes de comenzar el análisis de la última propuesta cinematográfica del western respecto a la leyenda de Jesse James, se puede avanzar que uno de los rasgos elementales de esta película es la de proponer una profunda revisión del personaje que lo lleva no sólo a alejarse del estereotipo del «*good bad man*», sino a convertirlo en una suerte de asesino maniaco y violento cuya muerte es presentada en términos de necesidad para la sociedad americana.

VIII.2.1.1 Relaciones entre argumento e historia.

La primera consideración de importancia acerca de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» que conviene resaltar es la de que en la misma se aprecia un inequívoco intento por resemantizar la figura de Jesse James desde la misma disposición argumental de los acontecimientos del relato. Esto es, que muy al contrario de lo que el género del western venía proponiendo acerca de este personaje a lo largo de su historia, este relato plantea abiertamente la consideración del célebre *outlaw* como un personaje maniaco, violento y radicalmente alejado de cualquier orden legal o moral posible. Y ello se debe a que el relato se articula narrativamente a partir de una serie de acontecimientos narrativos, específicamente seleccionados y extraídos de los hechos históricos relativos a la vida del sujeto real Jesse James, que están orientados a representar la vida adulta del célebre bandido. Acontecimientos que tienen como eje fundamental la percepción, y también la participación en ellos, de su asesino y amigo Robert Ford.

Por tanto, en primer lugar se debe señalar que la historia representada por este relato cinematográfico, entendiendo la historia en el sentido de fábula ficcional construida por la película, abarca no sólo la historia de la vida del legendario pistolero sino también la serie de acontecimientos y motivaciones que desembocaron en su asesinato a manos de Robert Ford. Además de la historia de la vida que llevó este último toda vez que había cometido su célebre asesinato. Un asunto de importancia capital para nuestro análisis por cuanto que marca para el espectador una distancia esencial en la percepción del bandido y, por tanto, una alteración del sentido simbólico asociado al personaje de Jesse James.

En este sentido, la selección temporal de los acontecimientos históricos por parte del argumento –enfocada a la representación de un periodo de tiempo cuyo origen se encuentra en el año 1881–, supone de entrada una decisión fundamental para la representación de la figura de Jesse James por cuanto que omite del relato todos los acontecimientos históricos referidos a la guerra civil norteamericana y a su posterior armisticio. A su vez, esta segmentación argumental también omite desde el comienzo todos los acontecimientos históricos referidos al periodo en que los hermanos Frank y Jesse James formaron parte de la banda con los hermanos Younger. Estos hechos, que posteriormente detallaremos por sus implicaciones en la resemantización de la figura de James, resultan, además, de especial relevancia por cuanto que son novedosos respecto de las anteriores representaciones cinematográficas de la figura de Jesse James. Al mismo tiempo, el hecho de conferir el protagonismo del relato al personaje de su asesino, Robert Ford, en vez de al célebre bandido, supone una inequívoca manifestación de los propósitos resemantizadores que articulan el conjunto del relato, y que persiguen la inversión de los significados simbólicos asociados al bandido Jesse James.

A continuación presentamos una breve cronología de los acontecimientos proporcionados por el argumento del relato para después determinar sus peculiaridades narrativas y su relación con el eje temático de la frontera.

El argumento del relato

La construcción argumental del relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» comienza, después de una secuencia prologal que parece situarse fuera de todo tiempo diegético, con los preparativos y el asalto a un tren en Blue Cut, Missouri, el 5 de septiembre de 1881, fecha del trigésimo cuarto cumpleaños de Jesse James. La narración, jalonada a lo largo de todo el relato por los comentarios de la figura de un narrador heterodiegético, continúa con una serie de acontecimientos argumentales localizados en los días siguientes a dicho atraco. De este modo, el argumento construido por la narración presenta la huida y el sugerido reparto del botín en casa de Thomas Howard, identidad falsa adoptada por Jesse James, el día 7 de septiembre; la salida de todos los miembros de la banda excepto de Robert Ford al día siguiente a cometer el atraco; la mudanza de la familia Howard-James (Jesse, su esposa Zerelda y sus dos hijos) ejecutada con la ayuda de Robert Ford la mañana del día 8; y la marcha de Bob Ford del hogar de los James el día 10 de septiembre con destino a la granja de su hermana Martha.

Estos acontecimientos del argumento, además de dar comienzo a los hechos narrativos que comienzan a construir la historia representada, sirven para presentar a los personajes centrales del relato: Jesse y su familia, su hermano Frank James, Robert Ford y los demás miembros de la banda de forajidos: Charley Ford, Ed Miller, Dick Liddil y Wood Hite. También encontramos en estos acontecimientos argumentales ciertas indicaciones sobre las difusas motivaciones de los protagonistas del relato, la naturaleza autoritaria y violenta de Jesse, y la idolatría adolescente de Robert Ford hacia la personalidad del célebre bandido. A su vez, estos segmentos argumentales aportan también las coordenadas topográficas (estado de Missouri) y cronométricas (desarrollo de la acción a partir de septiembre del año 1881) para que el espectador ubique la diégesis.

A continuación, la narración presenta a través de la organización del argumento la llegada de Bob Ford a la granja de su hermana Martha donde se refugian el resto de miembros de la banda. Allí asistimos a las burlas que éstos hacen a Bob con motivo de su obsesión idólatra hacia la figura de James, así como a las muestras de desconfianza que Dick Liddil expresa hacia Jesse y hacia la actitud servil de Ford respecto a James. En concreto, en un segmento argumental determinado vemos como Liddil amenaza a Bob Ford para que oculte la intención de éste de cometer un asalto al margen de la banda. Tras ello, la construcción de la historia por parte del argumento continúa con la presentación cronológica de determinados acontecimientos: sigilosa huida del hogar de la familia James debido a la persecución de las autoridades; viaje de Dick Liddil y Wood Hite a casa de éste último, donde Liddil consume el adulterio con la mujer del padre; visita de Jesse a la casa de Ed Miller, delación de éste sobre Jim Cummings y sugestión del asesinato de Miller por parte de James, asesinato que veremos confirmado mediante flashback en un tiempo del relato posterior.

Después de proporcionar otro indicio temporal explícito, a través del subrayado de la acción representada en el mes de enero de 1881, el argumento presenta otro acontecimiento de clara aspiración desmitificadora hacia la figura de James. Obsesionado con la búsqueda del traidor Cummings –un personaje que nunca

aparece visualizado en el relato—, Jesse obliga a Liddil a acompañarle hasta su casa. El argumento presenta un viaje lleno de desconfianza y temor que termina con la violenta agresión de Jesse James al hijo de Cummings, un niño de apenas trece años, ante la ausencia de Cummings y el desconocimiento de su paradero por parte del niño.

En este punto del relato, el argumento presenta a continuación el primer crimen cometido por Robert Ford, asunto fundamental en el devenir narrativo posterior del filme. Tal asesinato sucede en la granja de Martha durante un tiroteo entre Liddil y Hite con motivo de la disputa del adulterio de la mujer del padre de Hite. En la refriega, Ford dispara en la cabeza a Hite ocasionándole la muerte instantánea. Este hecho del argumento supone un acontecimiento de especial relevancia para la historia por cuanto que supone para los personajes implicados, esto es, los hermanos Ford y Dick Liddil, la necesidad de ocultar el crimen a Jesse James ya que Hite era su primo. Desde este momento del relato, el argumento presentará de manera creciente la actitud desconfiada y paranoide de Jesse James, así como el temor hacia su persona de los demás miembros de la banda.

El argumento muestra a continuación la llegada de James a la granja de Martha, la ocultación del asesinato de Hite, el deprecio burlesco de Charley y Wilbur Ford hacia su hermano pequeño Robert, del que también participa Jesse, y la salida de éste con Charley hacia la ciudad. Durante el trayecto que comparten ambos personajes, el argumento presenta la llegada de ambos al hogar de la familia James. En la misma, Zee informa de que nadie sabe dónde está Wood Hite. Jesse desconfía y en el siguiente segmento argumental se nos muestra cómo durante esa misma noche Jesse interroga a Charley Ford acerca del paradero de Hite. Un Charley algo excitado consigue ocultar a Jesse la verdad a pesar de los esfuerzos de James, quien incluso llega a forzarle relatándole lo sucedido con Ed Miller. En este momento el argumento presenta la única analepsis narrativa, en la que a través de un *flashback* visual y sonoro se nos presenta al espectador el asesinato de Ed Miller a manos de Jesse James.

En una decisión de construcción argumental que pretende asociar de manera causal el asesinato de Miller por Jesse James y la posterior traición de los miembros de la banda, el argumento del relato presenta a continuación los acontecimientos referidos a la delación de Robert Ford. Fijados temporalmente entre los días 19 y 21 de febrero de 1881, el argumento presenta por orden cronológico la entrada de Bob Ford en una comisaría de policía; la detención en la casa de Martha de Dick Liddil a manos de un grupo de detectives; la asistencia de Bob Ford al baile de los rifles, en la que el Gobernador Crittenden adelanta la próxima detención de Jesse James; y la entrevista que mantienen el detenido Dick Liddil y Robert Ford con el Gobernador Crittenden, en la que éste último afirma que “*Jesse James es un caso desesperado que requiere una solución desesperada*”.

Planteada ya la idea de la próxima caza del bandido James, el argumento recupera el viaje de James y Charley Ford, y la decisión de ambos de cometer nuevos atracos junto con Bob Ford, alternándolo con las entrevistas que éste comienza a mantener con los miembros de la ley en la parte trasera del colmado donde vemos que ha empezado a trabajar. En una de éstas entrevistas, la narración nos informa de

que Ford dispone de diez días para entregar a James. Una vez que la articulación argumental ha establecido las condiciones de la delación y el límite temporal del futuro asesinato, los acontecimientos argumentales se suceden de manera más pausada. Jesse James y Charley Ford llegan al colmado, recogen a Bob Ford al que informan de sus planes futuros en común, y los tres salen hacia casa de James para preparar el próximo atraco.

En la casa de James, en Saint Joseph, Missouri, el argumento dispone de una serie de acontecimientos en los que vemos cómo Bob informa a su hermano Charley de su colaboración con la justicia, de la cantidad monetaria de la recompensa y del indulto que obtendrán por la entrega del bandido. A su vez, la desconfianza de James va en aumento y el argumento muestra una escena en la que incluso James llega a colocar un cuchillo en la garganta de Ford. Durante estos acontecimientos el argumento omite cualquier indicio temporal marcado al margen de la natural alternancia de escenas ocurridas durante el transcurso de los días y sus respectivas noches. Cobran especial importancia en estos segmentos argumentales la presencia de la familia de James, Zee y sus dos hijos, a los vemos convivir junto con los bandidos mientras estos continúan aparentemente con los preparativos del atraco.

El argumento presenta el acontecimiento del asesinato de Jesse James marcado temporalmente, el 3 de abril de 1882. El segmento argumental del asesinato comienza con la llegada desde la iglesia del pueblo de Jesse James junto a su hijo, un breve episodio lúdico junto a su otra hija y una escena en la que los tres bandidos leen en el periódico que Dick Liddil, arrestado por la policía, había confesado su pertenencia a la banda de Jesse James. Es entonces cuando, acuciado por el temor a que Jesse descubra sus intenciones, Bob Ford asesina por la espalda a un Jesse James que desarmado limpiaba un cuadro del salón.

Cometido el asesinato, el argumento nos muestra cómo los hermanos Ford huyen de la casa y telegrafían al gobernador con la noticia de la muerte de Jesse James. En ese momento el argumento presenta la serie de acontecimientos referidos a la identificación del cuerpo, a la celebridad e interés del pueblo por la figura de James y al indulto de los hermanos Ford. Hasta este momento, el argumento del relato había construido una historia cuya dimensión temporal abarcaba apenas ocho meses. Sin embargo, en este momento, y hasta el final del relato, la construcción argumental elabora de manera cronológica una historia plagada de elipsis temporales cuya dimensión llega a abarcar diez años, desde el día del asesinato de Jesse James, el 3 de abril de 1882, hasta el día del asesinato de Robert Ford en 1892. Hasta el final del relato, el argumento mostrará las exitosas actividades teatrales de los hermanos Ford, en las que continuamente ponen en escena el asesinato de James, el rechazo de la opinión pública hacia Robert Ford, el suicidio de Charley Ford, el traslado de Bob a Colorado, la apertura de un bar a cuenta de éste en el pueblo de Creede, la relación sentimental entre Bob Ford y Dorothy Evans y el asesinato de Bob Ford a cargo de Edward O'Kelly en 1892 con el que concluye el relato.

Segmentos argumentales del relato

1. Preparativos y asalto al tren de *Blue Cut*.
2. Huida y reparto del botín en casa de Jesse James.

3. Traslado del hogar de los James-Howard.
4. Reunión de la banda en la granja de Martha Bolton.
5. Nuevo traslado de la familia James-Howard.
6. Visita a casa del padre de Wood Hite y adulterio de Liddil con la esposa del padre.
7. Encuentro entre Jesse James y Ed Miller.
8. Búsqueda de Jim Cummings y agresión a su hijo por parte de Jesse.
9. Asesinato de Wood Hite en la granja de Martha y ocultación del hecho a Jesse.
10. Viaje de Jesse James y Charley Ford en busca de Hite.
11. (Flashback) Asesinato de Ed Miller.
12. Delación de Bob Ford, detención de Dick Liddil y entrevista durante el *Baile de los rifles* con el Gobernador Crittenden.
13. Recogida de Bob Ford en el colmado.
14. Preparativos del atraco en la casa de Jesse de Saint Joseph y regalo de Jesse a Bob Ford de un revólver.
15. Asesinato de Jesse.
16. Identificación del cuerpo y formación para la opinión pública de la imagen legendaria de Jesse James
17. Representaciones teatrales de los hermanos Ford.
18. Suicidio de Charley Ford.
19. Traslado en tren de Bob Ford a Colorado.
20. Apertura del bar de Ford en Creede junto con Dorothy Evans.
21. Asesinato de Robert Ford por Edward O'Kelly.

El eje temático de la frontera en el argumento

Como se ha señalado en el marco conceptual de esta investigación, el eje temático de la frontera (*wilderness/civilization*) se sustenta en tres antinomias fundamentales: individuo/comunidad, naturaleza/cultura y Oeste/Este (que en los relatos cinematográficos que representan la Guerra de Secesión se establece entre el Sur confederado y el Norte Unionista, por cuanto que el primero se erigió en defensor del agrarismo latifundista, del esclavismo y de la autonomía de individuos y estados respecto de la unión; al tiempo que el segundo representaba la defensa de los valores industrializadores, capitalistas y modernizantes propios a los «modernos» estados decimonónicos).

En lo que se refiere a la representación cinematográfica de Jesse James como «*good bad man*», la articulación argumental de los relatos cinematográficos dedicados a la representación de sus peripecias vitales se ha centrado siempre en dos de los tres aspectos del eje temático de la frontera. En la oposición entre individuo y comunidad, y en la referida a la oposición entre el Norte y el Sur. Es por ello que, en casi todos los relatos cinematográficos dedicados a la figura de Jesse James se han empleado una serie de acontecimientos argumentales que, extraídos o no con arreglo a la historia del sujeto real Jesse James, han puesto de manifiesto esta dualidad temática. De este modo, acontecimientos como la agresión de las autoridades a la granja de los Reuben-James que terminó con la vida del hermano pequeño de Jesse y con la amputación de un brazo a la madre, la traición y el engaño cometido por el gobernador con motivo de la falsa amnistía o la presión de los propietarios de las compañías de

ferrocarriles por hacerse con los dominios territoriales de los granjeros de Missouri, han sido siempre algunos de los acontecimientos puestos de manifiesto por las distintas películas de western sobre la vida de Jesse James.

En concreto podemos establecer en la historia de la representación cinematográfica de la vida de Jesse James dos líneas temáticas fundamentales que han constituido la base de la construcción argumental de las películas dedicadas a su figura, y que no aparecen representadas en ningún caso, o si lo hacen es de manera residual o anecdótica, en *“The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford”*. Estas oposiciones temáticas son las que hacen referencia a las oposiciones Norte y Sur, y a la del individuo enfrentado a la comunidad.

A. El Norte enfrentado al Sur.

La mayor parte del trabajo argumental operado sobre la figura de Jesse James, que lo ha llevado a ser representado en la pantalla cinematográfica como una consecuencia de los acontecimientos cometidos durante la guerra, se ha sustentado tradicionalmente sobre este eje temático. A través de la selección y organización de determinados acontecimientos argumentales, las películas dedicadas a Jesse James han motivado y justificado sus actividades delictivas por causa de la presión cometida por los partidarios del bando unionista en Missouri en contra de los partidarios del bando sureño perdedor, durante y después de la guerra.

De acuerdo con esta premisa temática, la personalidad cinematográfica de Jesse James siempre ha ido asociada a los conflictos relativos a la Guerra de Secesión. En este sentido es el que podemos encuadrar la serie de acontecimientos argumentales que conforman por completo relatos cinematográficos como *«Jesse James under the Black Flag»* (Franklin B. Coates, 1921) o *«Kansas Riders»* (Ray Enright, 1950) donde la selección de acontecimientos argumentales extraídos de la vida de Jesse James toma como referencia los años transcurridos desde su incorporación a las guerrillas sureñas hasta el final de la guerra.

A modo de ejemplo podemos señalar cómo en la primera de ellas, que cuenta la historia del regreso de Jesse James a su hogar en Missouri una vez que la Guerra de Secesión ha terminado, el argumento presenta una serie de acontecimientos que muestran las acontecimientos que ha cometido durante la guerra el ejército unionista contra las propiedades de los partidarios del bando unionistas. Además de presentar algunas escenas previas en las que Jesse lucha durante la guerra de manera ciertamente ennoblecida junto a la guerrilla de Quantrill, el argumento del relato presenta también acontecimientos como la destrucción del hogar de Jesse por el ejército confederado, o el asesinato de su madre. Tras estas primeras exposiciones, el argumento del relato se organiza en base a la trama del falso culpable en la que Jesse es acusado por los partidarios de la unión de un crimen que no ha cometido. La trama del relato orbita entonces alrededor de los esfuerzos que Jesse se ve obligado a hacer para demostrar su inocencia.

También encontramos otros ejemplos de acontecimientos argumentales planteados en base al enfrentamiento temático Norte/Sur en películas como *«The True Story of Jesse James»* (Nicholas Ray, 1958), en la que a través de una secuencia en *flashback* narrada por su esposa Zee asistimos a la agresión del hogar familiar de los

James por soldados del ejército unionista; o en «*Jesse James*» (Henry King, 1939), en la que una turba de vecinos partidarios del bando confederado asesina a la madre de Jesse en un intento por capturar a Jesse.

En términos argumentales podemos afirmar que, determinados acontecimientos como el ataque a la granja familiar de Jesse, las acciones violentas del ejército del Norte, el asesinato de la madre de Jesse o el de su hermano Archie en «*The True Story of Jesse James*» (Nicholas Ray, 1958), constituyen un excelente ejemplo de cómo las películas de western dedicadas a la vida de Jesse James se han servido de determinados acontecimientos argumentales centrados temáticamente en el eje de la frontera (a través de la oposición Norte/Sur) para construir un determinado modelo de personaje de Jesse James.

Por el contrario, en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» se aprecia ya desde la misma selección de acontecimientos narrativos que conforman el argumento del relato la casi completa ausencia del eje temático de la frontera a través de la oposición Norte/Sur. Este hecho se evidencia desde el mismo marco temporal del argumento que se desarrolla desde septiembre de 1881 hasta junio de 1892, estableciendo un hiato fundamental en la argumento desde la muerte de Jesse James el 3 de abril de 1882. Como se hace evidente, este marco temporal del argumento no deja lugar a la representación cronológica de ningún acontecimiento narrativo referido a la Guerra de Secesión, ya que ésta tuvo lugar entre los años 1861 y 1865.

Al margen de esta decisión temporal del argumento, por todos es sabido que en la construcción argumental de las películas narrativas la representación cronológica de los acontecimientos no es ningún caso definitiva. Incluso en el género del western son abundantes los ejemplos de analepsis narrativas que introducen a lo largo del desarrollo argumental de la narración acontecimientos anteriores al devenir natural del tiempo cronológico de la diégesis. En relación con esto podemos mencionar la estructura argumental de «*The True Story of Jesse James*» (Nicholas Ray, 1958), cargada de flashbacks en los que se muestran al espectador acontecimientos referidos al conflicto bélico como la agresión a Jesse cuando todavía era un adolescente por parte de soldados unionistas (a la que significativamente responde Jesse con un célebre diálogo ante los reclamos de su madre para que no se marche dice: «*si soy mayor para que me azoten, son mayor para unirme al ejercito del Sur*»), o el ya mencionado segmento argumental que muestra el incendio de la granja y posterior asesinato de su hermano Archie. Acontecimientos que por otra parte, y sin recurrir a la estructura en *flashback*, son también mostrados por otras películas sobre James como «*Jesse James*» (Henry King, 1939) o «*The Kansan*» (George Archibald, 1943), sirviendo en ellas para motivar causalmente la justificación de la conducta violenta del bandido Jesse James como la propia del estereotipo de «*good bad man*».

Como hemos señalado, ninguno de estos acontecimientos relativos al conflicto Norte/Sur y extraídos con mayor o menor veracidad de la vida del sujeto real (asedio de la granja familiar, agresión al Jesse adolescente, amputación del brazo de la madre como consecuencia de la agresión unionista o asesinato de su hermano Archie) son representados por el argumento de «*The Assassination of Jesse James by the Coward*

Robert Ford». En el que tampoco se representan visualmente ninguno de los acontecimientos acontecidos durante la Guerra de Secesión en los que se vio implicado Jesse James.

Sin embargo, al pretender trazar un relato cinematográfico articulado en torno a la figura histórica del bandido Jesse James, que quiere ser absolutamente fiel a los hechos históricos, el argumento de *«The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford»* no puede omitir por completo las referencias al eje temático de oposiciones Norte/Sur. Ciertamente dichas referencias al conflicto bélico son escasas, y en ningún caso ocupan segmentos argumentales completos o relevantes para el devenir narrativo del conjunto del relato. En concreto podemos cifrar esas referencias en tres aportaciones argumentales localizadas durante las dos primeras secuencias de la película. La primera de ellas pertenece a la secuencia prologal del comienzo del relato, aquella que está vehiculada por la voz del narrador heterodiegético y que en un momento de la secuencia dice al espectador:

«Jesse se consideraba leal al Sur y combatiente de una guerra inacabable»

Las otras dos referencias argumentales, mucho menos explícitas, pertenecen al segmento argumental dedicado al atraco al tren y vienen vehiculadas por alguno de los miembros de la banda. La primera de ellas se refiere a una vieja canción militar del bando sureño que entona uno de los miembros de la banda, Wood Hite, y cuya letra dice:

«I'm an old rebel, is all I am. And not a penny would give for the Yankee nation. I'm glad I missed although we could not win. I have not apologized for anything I did. I hate the Yankee nation ... ».

La segunda viene motivada por el empleo de los tradicionales pañuelos blancos asociados al *Ku Klux Klan* durante el asalto al tren por parte de los bandidos y que, como sabemos gracias al trabajo historiográfico contemporáneo, se convirtieron en un símbolo de pertenencia al Sur empleado por los miembros de la banda de los James-Younger.

Existe además en el relato otra referencia a un acontecimiento ocurrido durante la Guerra de Sucesión, que aunque es completamente accesorio para el desarrollo argumental y en ningún caso pone de manifiesto el conflicto temático Norte/Sur, merece ser reseñada por cuanto que es expresada por el propio personaje de Jesse James. Encuadrada en el segmento argumental dedicado a la visita de Jesse a la granja de Martha (9), en ella Jesse hace referencia durante un momento de la conversación que mantiene con los hermanos Charley y Bob Ford a una anécdota acaecida cuando combatía a las órdenes de William Quantrill. La anécdota, sin importancia para el eje temático objeto de este epígrafe (aunque si en términos asociativos para el desarrollo posterior del relato), se refiere a un acto de traición cometido por otro miembro de la guerrilla en contra de Jesse.

En definitiva podemos concluir que, al contrario de lo que sucede con el resto de películas de western que toman como premisa dramática la vida de Jesse James, en las que el eje temático de la frontera expresado a través del conflicto entre el Norte

y el Sur se convierte en uno de los campos temáticos fundamentales para la configuración de Jesse James como estereotipo actancial de «*good bad man*», en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» la articulación de ese eje temático está ausente. Y las referencias al origen sureño del personaje únicamente tienen como objetivo la contextualización histórica del personaje, y, al contrario que en las anteriores representaciones cinematográficas de Jesse James, en ningún caso tienen como objetivo la justificación de sus actividades violentas.

B. El individuo enfrentado a la comunidad.

El otro campo temático de oposiciones sobre el que se ha construido la imagen estereotípica de «*good bad man*» de Jesse James, convirtiéndolo en una suerte de Robin Hood del Oeste americano y que, por tanto, ha permitido su representación como un buen bandido que comete sus atracos y asesinatos en beneficio de la minoría lesionada, es el referido al del individuo como defensor de una minoría enfrentada a una mayoría comunitaria opresora. En torno a la personalidad dramática de Jesse James podemos encontrar la presencia de este eje temático en la selección de determinados acontecimientos argumentales en la construcción de los relatos cinematográficos dedicados a su personalidad. Acontecimientos que pueden ser, como ha ocurrido en la mayoría de relatos, verdaderos o falsos de acuerdo a la historia real del sujeto histórico.

Algunos de estos acontecimientos los encontramos, por ejemplo, en el episodio en que James regala a una campesina acosada por los cobradores de una deuda hipotecaria el dinero necesario para hacerla frente, presente en: «*Jesse James*» (Henry King, 1939), «*The Kansan*» (George Archimbold, 1943), «*Adventures of Frank and Jesse James*» (Fred C. Bannon, 1947), «*The True Story of Jesse James*» (Nicholas Ray, 1958), y en «*The Great Northfield Minnesota Raid*» (Phillip Kaufman, 1972). Así como los episodios argumentales referidos al decidido apoyo que los habitantes de Missouri hacen en favor de que el gobernador del estado promulgue una amnistía para Jesse James y sus compañeros de bandidaje. Motivo argumental que aparece en «*Jesse James*» (Henry King, 1939), «*The True Story of Jesse James*» (Nicholas Ray, 1958), «*The Great Northfield Minnesota Raid*» (Phillip Kaufman, 1972) y «*Frank and Jesse*» (Robert Boris, 1995).

También son constantes en la filmografía de western dedicada a Jesse James las referencias a los atracos de bancos cuya propiedad recaía en codiciosos banqueros partidarios de la Unión («*Jesse James*» dirigida por Henry King en 1939; «*Adventures of Frank and Jesse James*» dirigida por Fred C. Bannon en 1947; «*The Great Missouri Raid*» dirigida por Gordon Douglas en 1951; «*The Great Northfield Minnesota Raid*» dirigida por Phillip Kaufman en 1972; «*American Outlaws*» dirigida por Les Mayfield en 2010).

Otro aspecto de este eje temático de oposiciones individuo/comunidad y que ponen de manifiesto algunas de las películas que trazan retratos muy edulcorados de Jesse James, es el referido a los repartos del botín obtenido en los atracos a bancos entre la población sometida. Acontecimientos representados por los argumentos de películas como «*Jesse James as the Outlaw*» (Franklin B. Coates, 1921), «*Young Jesse James*» (John F. Claxton, 1960) y «*Frank and Jesse*» (Robert Boris, 1995).

Por el contrario, en el argumento de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» no se presentan ningún acontecimiento que haga referencia a los anteriormente señalados. No aparece en la construcción argumental el célebre episodio en el que Jesse regala a la anciana el dinero necesario para pagar la deuda. Que si bien ha sido objeto de diferentes tratamientos en las distintas versiones fílmicas (por ejemplo: en «*Jesse James*» de Henry King, después de darle el dinero a la señora se lo vuelve a robar al cobrador, y en «*The Great Northfield Minnesota Raid*» de Phillip Kaufman, después de hacer la donación, asesina al cobrador), como ya se ha señalado, ha sido un episodio argumental recurrente en varias películas sobre Jesse James.

Tampoco encontramos en este filme otros episodios argumentales centrados en el enfrentamiento de una minoría oprimida, a quien Jesse James representa y defiende, con una comunidad opresiva, sea ésta económica –bancaria o del ferrocarril–, militar –soldados de la Unión– o social –partidarios de la Unión–, que aporte alguna justificación a sus acciones por parte de otros personajes. Ni por supuesto, ninguno episodio argumental dedicado a la representación del reparto del dinero robado con otros personajes que no pertenezcan a la banda. De hecho, llama la atención que en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» no se muestra ningún atraco a un banco y solamente un asalto a un ferrocarril.

El recurrente episodio de la amnistía concedida a Jesse y apoyada por parte de la población del estado de Missouri, que como hemos visto anteriormente formaba parte de la construcción argumental de varias de las películas centradas en Jesse James, tampoco aparece en el desarrollo argumental de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*». Es más, en este relato, no se menciona en ningún segmento argumental la existencia pasada o futura de una posible amnistía hacia Jesse James o su banda de forajidos, más allá del consabido indulto a los hermanos Ford una vez que habían cometido el asesinato de Jesse.

Si encontramos sin embargo en la construcción argumental del relato todo lo contrario, esto es, la oposición explícita de todos los personajes del relato a Jesse James y a sus acciones. Desde los miembros de la comunidad, representados en un primer momento por los pasajeros del tren asaltado (1) y posteriormente en el segmento del baile de los rifles (12), hasta los miembros de su banda o su hermano Frank, que terminan por rechazar a Jesse y temer sus reacciones violentas por su comportamiento violento y desmedido (segmentos argumentales 4,7,8,10,12,14). También es significativo a este respecto el hecho de que en el segmento argumental acontecido después del asesinato de Jesse (16), en el que a través de la voz del narrador se informa al espectador de la formación para la opinión pública de la imagen legendaria de Jesse (peregrinaje a su hogar de Saint Joseph, venta de fotografías y recuerdos, exposición de su cuerpo, etc.), en ningún caso se presentan justificaciones de la población hacia su persona o conducta. Asunto que por otra parte fue siempre recurrente en las versiones cinematográficas de la vida de Jesse James.

En este sentido de oposición del resto de personajes del relato a la conducta y personalidad de Jesse James, es significativa también la ausencia en el relato de la institución periodística y de los periodistas que a través de su trabajo justificaban las actividades de Jesse. Sabemos gracias al trabajo historiográfico que el sujeto real

Jesse James gozó durante su vida de la colaboración del editor del *Kansas City Times*, periódico en el que incluso Jesse llegó a publicar cartas en defensa de los intereses de los partidarios del Sur en el estado de Missouri. A su vez, este hecho ha sido representado por los argumentos de muchas de las películas sobre Jesse James, y siempre con el objetivo de presentar a través de la justificación de los motivos de las acciones del bandido una imagen más amable del mismo (la colaboración de la prensa aparece en los argumentos de: «*Jesse James*» (Henry King, 1939), «*The Kansan*» (George Archimbold, 1943), «*Adventures of Frank and Jesse James*» (Fred C. Bannon, 1947) y «*The Great Missouri Raid*» (Gordon Douglas, 1951).

C. El ferrocarril.

Una mención aparte merecen todos aquellos episodios argumentales relativos al ferrocarril, que también podemos incluir en este eje temático de oposiciones individuo/comunidad pero que por su volumen hemos decidido escindir en otro apartado. Como ya se ha señalado con anterioridad, uno de los aspectos más importantes de la actividad delictiva del sujeto real Jesse James fue el de la serie de numerosos asaltos a trenes que cometió junto a su banda de atracadores. Este hecho nunca ha sido ajeno a su representación cinematográfica, hasta el punto de constituir uno de los rasgos fundamentales del personaje representado por todas y cada una de las películas dedicadas a Jesse James. Sin embargo, un hecho notable a este respecto es el modo en que tanto el ferrocarril como sus propietarios o empleados han sido representados tradicionalmente en estos relatos.

Tal y como se plantea desde los argumentos de relatos como «*Jesse James*» (Henry King, 1939), «*The Kansan*» (George Archimbold, 1943), «*Adventures of Frank and Jesse James*» (Fred C. Bannon, 1947), «*The True Story of Jesse James*» (Nicholas Ray, 1958), «*The Great Northfield Minnesota Raid*» (Phillip Kaufman, 1972) o «*The Long Riders*» (Walter Hill, 1980), el ferrocarril y sus propietarios cumplen una evidente función antagonista al cometer numerosas injusticias contra algunos individuos –entre los que se suelen encontrar la familia James–. Injusticias como las expropiaciones de granjas y terrenos para la construcción del ferrocarril o la intimidación y la expulsión violenta de sus hogares. Acontecimientos que, dada su recurrencia, nos permiten afirmar que en los relatos de western dedicados a Jesse James, el ferrocarril siempre ha sido representado como el feroz caballo de hierro, símbolo del capitalismo industrial avasallador, al que buen bandido Jesse James se enfrenta para resarcir los intereses lesionados de las minorías afectadas.

Algunos ejemplos de este peculiar modo de representación del ferrocarril y sus empleados en los relatos cinematográficos dedicados a Jesse James los encontramos en episodios como los referidos a los intertítulos que dan comienzo al relato en «*Jesse James*» (Henry King, 1939), y que explícitamente dicen:

«*After the tragic war between the states, America turned to the winning of the West. The symbol of this era was the building of the trans-continental railroads. The advance of the railroads was, in some cases, predatory and unscrupulous. Whole communities found themselves victimized by an ever-growing ogre – The Iron Horse.*».

Pero también encontramos este modo de representar al ferrocarril en los segmentos argumentales de esta misma película dedicados a la representación de las forzadas expropiaciones de tierra ejecutadas por los empleados del ferrocarril, o en «*The Great Northfield Minnesota Raid*» (Phillip Kaufman, 1972), en el segmento argumental en que los detectives Pinkerton se alían con los propietarios del ferrocarril, a quienes antes habíamos visto firmar injustos decretos de expropiación, para derogar con artificios maliciosos un decreto de amnistía para los James que había sido aprobado por mayoría en la cámara de representantes.

Otro aspecto relacionado con el ferrocarril y el estereotipo de «*good bad man*» con el que se ha representado tradicionalmente a la figura de Jesse James, es el referido al modo de representación de los atracos cometidos por Jesse James y su banda. En este sentido es significativo comprobar cómo en la mayoría de los atracos a trenes representados por las películas de western dedicadas a Jesse James, en ningún caso se representa la agresión física violenta o la muerte de alguno de los empleados o de los pasajeros del tren. Llegando incluso a representar a los atracadores, tanto en «*Jesse James*» (Henry King, 1939) como en «*Adventures of Frank and Jesse James*» (Fred C. Bannon, 1947), como portadores de unos buenos modales exagerados, que los llevan incluso a pedir «*por favor*» el dinero a los pasajeros atracados, a darles las «*gracias*» una vez que les han robado su dinero, y a recomendarles que les exijan a los propietarios del ferrocarril el dinero sustraído por cuanto que la culpa de tal robo es exclusivamente del ferrocarril.

Sin embargo en la construcción argumental de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», el ferrocarril apenas aparece durante el primer segmento, el referido al atraco, y las propietarios del mismo no aparecen como personajes en ningún momento del relato. Además, durante este atraco (1), el argumento muestra de manera evidente la conducta violenta y autoritaria de Jesse para con el cajero, quien después de golpearlo brutalmente le obliga arrodillarse para matarlo. Muerte que es evitada por las súplicas de uno de los bandidos compañeros de Jesse.

Además de la violencia de Jesse durante el atraco, nunca antes representada por otros relatos sobre su figura, otro aspecto de la construcción argumental de esta película que llama la atención es el referido al hecho de que en el argumento del relato el espectador solamente asiste a un único atraco —el del asalto al tren de Blue Cut—, y en ningún caso a un asalto a un banco. Asuntos que en películas como «*Jesse James*» (Henry King, 1939), «*The Kansan*» (George Archimbold, 1943), «*Adventures of Frank and Jesse James*» (Fred C. Bannon, 1947), «*The Great Northfield Minnesota Raid*» (Phillip Kaufman, 1972), «*The Long Riders*» (Walter Hill, 1980) o «*Frank and Jesse*» (Robert Boris, 1995) suponían el principal motor dramático del argumento.

VIII.2.1.3 Lógica y estrategias narrativas del argumento.

Con el objetivo de representar la historia del asesinato de Jesse James, además de ofrecer un retrato históricamente veraz del célebre bandido, el argumento desplegado por el relato presenta los acontecimientos de la narración relacionados entre sí de manera causal. Causalidad que en el relato puede depender de la naturaleza concreta de cada acontecimiento –como en el caso de los segmentos 9 y 10–, o bien pueden responder a una causalidad psicológica centrada en las motivaciones de algunos personajes –es el caso, por ejemplo, de los segmentos 10 y 12 referidos a la determinación de la delación de Bob Ford, que viene precedida del desprecio al que es sometido por su hasta entonces idolatrado Jesse James–.

Además esta motivación causal de los acontecimientos del relato está organizada en base a una estructura lineal que permite al espectador establecer una fuerte vinculación entre los acontecimientos de manera progresiva, al mismo tiempo que proporciona al relato una estructura que facilita al espectador el trabajo inferencial lineal para la construcción constante y coherente de la historia. En este sentido, es fácil comprobar cómo narrativamente el relato se va construyendo a partir de la acumulación de los acontecimientos de la trama que se relacionan consecutivamente en la cronología del relato.

Esta estructura argumental de preeminencia causal del relato analizado es, junto con la exactitud histórica, una de las particularidades que proporcionan al espectador fuertes indicios de pertinencia y veracidad de la información presentada. El hecho de que todos los acontecimientos estén relacionados entre sí como causa del siguiente acontecimiento o efecto del anterior, permite evitar posibles disparidades o incompatibilidades en la interpretación de la historia por parte del espectador. De esta manera, al enfrentarse con un relato aparentemente diáfano y completo, el espectador se ve obligado a conceder la mayor de las credibilidades posibles al mismo.

Por otro lado, a lo largo del relato los acontecimientos presentados por la organización argumental encuentran otro elemento de ligazón causal en la figura del narrador heterodiegético que domina la presentación de la información de la historia. Como se verá en el siguiente epígrafe, la narración de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» está principalmente regida por la instancia de un narrador externo a la diégesis y que presenta un conocimiento absoluto de la historia. Al margen de sus peculiaridades formales que estudiaremos más adelante, conviene señalar aquí que esta misma figura narrativa también interviene, a través de sus comentarios narrativos, en la fuerte ligazón causal que preside la lógica narrativa del relato. En concreto, se puede observar que a lo largo de todo el relato, la figura del narrador aporta numerosos indicios de causalidad al comienzo y final de cada secuencia, que permiten al espectador asociar entre sí los distintos acontecimientos narrativos que conforman la cronología del argumento. No se puede obviar, por otro lado, que la figura del narrador está presente en todos los segmentos argumentales del relato excepto en dos (7 y 11), y que sus comentarios desde cada uno de los segmentos anticipan o remarcan la acción acontecida en el siguiente acontecimiento cronológico o en otro posterior.

Otro rasgo importante de la lógica narrativa del relato es el hecho de que la cantidad de información a la que el espectador tiene acceso durante el devenir del mismo no está limitada. Durante el proceso de consumo narrativo del relato, el espectador tiene un acceso al total de la información posible acerca de la historia representada. Esto es, ningún acontecimiento o motivación actancial del relato se le oculta al espectador con la intención de despertar en él una curiosidad narrativa centrada en el suspense. No hay, por tanto, en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» ningún intento por ocultar información al espectador, más allá de la ya mencionada información argumental relativa a los acontecimientos anteriores en el tiempo de la historia, que se omiten desde el inicio con el objetivo de revertir la imagen de Jesse James tradicionalmente representada. Podemos afirmar por tanto, que ya desde el mismo comienzo del relato, la narración se encarga de ofrecer al espectador un acceso ilimitado a la información de la historia representada y de ciertos momentos anteriores a la misma –como sucede con los hechos acontecidos desde el final de la guerra– de capital importancia para la reconstrucción del estereotipo genérico de Jesse James planteada por este relato.

Desde la observación de estos parámetros constitutivos de la lógica narrativa se puede concluir que este carácter lineal, de fuerte causalidad y de presentación completa y diáfana a la información de la historia por parte de la construcción argumental concuerda de manera precisa con la intencionalidad transtextual (genérica), y con el sentido global del relato de ceñirse a la representación histórica. Sin embargo, al tratarse de una figura prominente del western, cualquier intento resemantizador tiene que lidiar con las consolidadas expectativas genéricas del espectador, fuertemente acostumbrado a las representaciones genéricas de Jesse James, y con el cúmulo de intertextualidades relativas al sujeto histórico Jesse James provenientes de otros sistemas textuales no cinematográficos.

Es por ello que para hacer frente a estas resistencias, el presente relato se estructura formalmente de manera que la presentación de la historia no deje lugar a posibles interpretaciones sobre la figura de Jesse James, ni sobre los hechos que consolidan su imagen. Tal es la situación que explica la elección de una lógica narrativa causal, de la facilitación de un acceso completo a la información de la historia y de la serie de comentarios narrativos y valorativos proporcionados por la instancia narrativa del narrador en el relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*».

Dilación y redundancia

Como hemos visto en páginas anteriores, el argumento de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» no presenta explícitamente todos los acontecimientos que presumiblemente suceden en la historia representada por el relato. Este hecho es fácilmente comprobable al observar la ausencia de la estructura argumental de la serie de acontecimientos referidos a periodos de tiempo anteriores a 1881. Acontecimientos como la participación de Jesse en la Guerra de Secesión y sus actividades de bandidaje junto con su hermano Frank y los hermanos Younger, que en ningún caso aparecen representados en la pantalla cinematográfica de manera audiovisual sino que lo hacen a la manera de comentario narrativo proporcionado por el narrador.

Al mismo tiempo, la narración de esta película, no deja lugar a lagunas argumentales causales de trascendencia para el sentido global del relato más allá de las necesarias para el mantenimiento de cierto interés en el espectador. En concreto, al configurarse como un relato ampliamente enfocado, en el sentido de presentar al espectador un acceso completo e inmediato a la información de la historia mediante la selección de acontecimientos que conforman su actividad narrativa constructiva, el relato no plantea una narración centrada en la resolución de un misterio –el asesinato de Jesse James–, sino una narración enfocada hacia la determinación de las motivaciones psicológicas que desembocaron en tal asesinato.

Como se aprecia ya desde la misma selección del título del relato, la evidencia del asesinato de Jesse James es completa para el espectador desde el comienzo del mismo. Esta situación no debe sorprender puesto que como hemos visto, la trascendencia de la figura de James para el género del western es notable, y por tanto, el conocimiento de su personalidad para la mayoría de espectadores del relato también. Por consiguiente, se puede señalar que en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» no existe en ningún caso un relato centrado en la investigación del asesinato –por cuanto que todo espectador sabe qué sucedió y cómo sucedió–, sino un interés por retratar la serie de motivaciones psicológicas que llevaron a Bob Ford a cometer el asesinato. Además del interés por ofrecer un retrato novedoso y de pretensiones históricas fidedignas sobre la personalidad de Jesse James según las claves propias del género del western. Participando siempre de esa manera en la subversión de las expectativas genéricas del espectador centradas en el estereotipo tradicional de Jesse James.

Es por todo ello por lo que en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», solamente encontramos ciertas lagunas argumentales de naturaleza motivacional o psicológica de los personajes –como son las referidas al cambio acaecido en la personalidad de Bob Ford–. Además, estas lagunas motivacionales de ciertos personajes son siempre temporales, esto es, poseen una posterior solución durante el devenir del relato, están ciertamente enfocadas por cuanto que el mismo desarrollo del relato va proporcionando su resolución, y se encuentran realizadas por el relato ya que constituyen el campo de sentido fundamental del relato.

Exposición de los acontecimientos.

Respecto a la exposición de los acontecimientos del argumento y de la información de la historia en el relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», conviene señalar que en el mismo la exposición es de carácter preliminar para la información de la historia exterior al marco temporal del argumento, y distribuida para los acontecimientos del argumento y las consabidas motivaciones psicológicas de los personajes.

Debido a la capital importancia de la figura del narrador, que se plantea como una instancia narrativa que relata la historia de manera autónoma y omnisciente, toda la serie de información relativa a aspectos exteriores a la diégesis representada, que desde la narración se considera como absolutamente verídica, viene vehiculada por esta instancia. Mediante su intervención, el relato configura una serie de pasajes

expositivos de dicha información –los referidos a la Guerra de Secesión y a los asaltos a trenes cometidos por la banda James-Younger–, que el narrador relata al espectador al comienzo del relato. Este es el caso de la ya mencionada secuencia prologal que ofrece este tipo de información al igual que sucede con los otros pasajes en los que el narrador explica los antecedentes de la granja de Martha Bolton (4), o las consecuencias que para la opinión pública tuvo el asesinato de Jesse James (16).

Por otro lado, el narrador también vehicula a través de pasajes expositivos comentados por esa misma instancia, toda la serie de información explicativa acerca de las motivaciones psicológicas de las principales personalidades actanciales del relato. En este sentido es en el que se entienden las informaciones que ofrece el narrador acerca de la creciente desconfianza de todos los personajes hacia Jesse James, de la voluble y progresivamente enfermiza personalidad de éste, o de la decepción emocional de Robert Ford respecto a su idolatrado Jesse James que termina por motivar en el relato su delación y posterior asesinato.

Al mismo tiempo, en este relato los acontecimientos del argumento que permiten la construcción de la historia por parte del espectador se revelan de manera gradual a lo largo del devenir del mismo. Todos los cuales están enmarcados por la figura del narrador, que a través de sus comentarios de apertura y clausura delimitan el desarrollo de los mismos. De este modo, los segmentos argumentales antes catalogados se presentan en el relato de manera distribuida a lo largo del mismo pero siempre (excepto en los casos mencionados de los segmentos 7 y 10) a través de la presencia preliminar y posterior del narrador.

En términos generales se puede afirmar que esta peculiar estructura formal de la exposición de los acontecimientos del relato, preliminar para la información de la historia exterior al marco temporal del argumento, y distribuida para los acontecimientos del argumento y las motivaciones psicológicas de los personajes, permite al espectador la formación de hipótesis fuertes y absolutas y la extracción de inferencias consolidadas e inequívocas. Vemos, por tanto, cómo esta estrategia de exposición de los acontecimientos a través de los pasajes expositivos del narrador permite la construcción de un relato fuerte y unívoco, que no deja lugar a dudas para posibles interpretaciones ajenas al sentido global que se le pretende dar al relato. En definitiva, lo que se persigue es ofrecer una determinada imagen de la personalidad del sujeto Jesse James y de su asesinato a manos de Robert Ford, imagen que es extraña para las expectativas del espectador ya que contradice el modo en que tradicionalmente se le ha presentado, omitiendo de ese modo cualquier posible ambigüedad expositiva.

Redundancia.

En cuanto a las repeticiones del argumento que refuerzan las asunciones, hipótesis e inferencias sobre la información de la historia del relato, se puede establecer que dichas redundancias van encaminadas también a presentar una figura resemantizada de Jesse James con respecto al estereotipo genérico del «*good bad man*». Por tanto, esta serie de repeticiones funcionales y significativas acerca de la personalidad de Jesse James y de sus motivaciones psicológicas se evidencian no

sólo al nivel de la historia, generalmente presentadas tanto por la figura del narrador como por las voces de otros personajes del relato, sino también al nivel del argumento mediante la selección de determinados acontecimientos en la construcción de la historia.

1. En el nivel de la historia.

Los principales rasgos psicológicos que sustentan la resemantización de la figura de Jesse James están focalizados en el relato en la presentación de dicho personaje como un individuo violento, desmedido, psicopático, centrado exclusivamente en sí mismo y que sufre importantes cambios de humor y crisis de personalidad. Al nivel de la historia estos rasgos se presentan como redundantes a través de los juicios que otros personajes expresan hacia él (caso de Dick Liddil en el segmento 4, de su hermano Frank en el segmento 2, o de Charley Ford en el segmento 9 entre otros).

Al mismo tiempo, la manifestación de su conducta voluble, violenta y desmedida se muestra con redundancia en episodios como el de la agresión al hijo de Jim Cummings (10), la actitud violenta para con el cajero del tren ya desde el comienzo del relato (1), el episodio de la decapitación de las serpientes (2) o los sucesivos interrogatorios intimidatorios a los que somete a compañeros de bandidaje como Ed Miller (7), Dick Liddil (8), Charley Ford (9 y 13) y Robert Ford (14). También en este sentido de redundancias al nivel de la historia con respecto al retrato de Jesse James trazado por el relato el asesinato por la espalda de su colaborador Ed Miller (11).

Los juicios valorativos de la figura del narrador acerca del comportamiento de Jesse James también constituyen en claro ejemplo de cómo el relato emplea la redundancia para representar esta determinada imagen del bandido Jesse James. En este sentido es en el que se pueden entender algunos de los comentarios del narrador hacia James como los que presentamos a continuación:

«No se arrepentía de ninguno de los diecisiete asesinatos que había cometido»
(Secuencia prologal)

«Frank James acabaría repudiando a su hermano por su temperamento violento y sus rarezas» (2)

«Jesse empezó a ver fantasmas por todas partes» (5)

«Jesse estaba enfermo. El insomnio ensuciaba sus globos oculares. Las profecías le vaticinaban mala fortuna, lo cual le hacía sentirse como encarcelado» (9)

«Jesse camuflaba sus depresiones y sus delirios con máscaras de extrema cordialidad y cortesía hacia los demás. Pero incluso en esos momentos podían verse en sus ojos su profunda melancolía y su imprevisibilidad» (15)

2. En el nivel del argumento.

En cuanto a las redundancias narrativas respecto al nivel del argumento, la misma selección de los acontecimientos que configuran la construcción de la historia

muestra claramente los mismos propósitos. Como hemos señalado anteriormente, la selección de acontecimientos por parte del argumento de este relato presenta una inequívoca intención de retratar la figura de James bajo los rasgos mencionados anteriormente. En ese sentido es en el que se entiende la representación de los interrogatorios a sus colegas (7,8,9,13 y 14), la agresión al niño (10), el intento de asesinato del cajero del tren (1), la agresión a Bob Ford (15), o el asesinato de Ed Miller (11).

Este último acontecimiento presenta una peculiaridad redundante que merece la pena destacar. En el argumento de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», todos los acontecimientos representados son representados una sola vez. Esto es, es un relato singulativo. Sin embargo, aunque el asesinato de Ed Miller por Jesse James se muestra mediante *flashback* en un segmento argumental (11), el modo en que se representa la visita de James a la casa de Miller en un segmento anterior (7), con una evidente actitud intimidatoria y funesta en Jesse, hace que el espectador intuya por sugestión de la acción representada el próximo asesinato de Miller. Es significativo que el único asesinato que vemos cometer a Jesse James, el de un compañero suyo, cuente con cierta redundancia argumental, ya que en el primer segmento (7) se sugiere de manera evidente el asesinato cuando James le dice a Miller después de la confesión de éste último respecto a la traición de Cummings: «*vayamos a dar un paseo*», y posteriormente se confirma cuando vemos a James asesinar por la espalda a Miller (11).

VIII.2.1.4 Otras estrategias narrativas.

Conocimiento.

A la hora de determinar el grado de conocimiento que presenta la narración del relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», es fundamental prestar especial atención a la figura del narrador. Figura que como ya se ha expresado en repetidas ocasiones domina el conjunto del relato y vehicula la mayoría de acontecimientos representados por el argumento. Al erigirse como una figura que narra la historia representada de manera autónoma, esto es, no sólo desde el exterior de la acción sino que también con una amplitud de conocimiento que supera al aportado por cualquier instancia actancial y por el mismo marco temporal del argumento, la figura del narrador en esta película ofrece al espectador con su presencia y comentarios sobre la historia la sensación de estar presenciando un relato con un elevado grado de conocimiento.

En este sentido, durante el consumo narrativo del relato el espectador se ve obligado a dejarse llevar por el trabajo narrativo del narrador que no sólo le presenta la serie de acontecimientos argumentales, sino que además le ofrece constantes valoraciones acerca de los mismos y de las motivaciones psicológicas de las dos principales figuras actanciales del relato –Jesse James y Robert Ford–. Esta figura del narrador, también presenta al espectador la información necesaria para la construcción de la historia referida a los acontecimientos pasados y sobre el estado anímico actual, pasado y futuro de los personajes.

En definitiva, podemos observar con claridad cómo en este relato la narración, vehiculada de manera primordial por la instancia del narrador pero también por los dos

protagonistas del relato, se consolida como una estructura con un elevado grado de conocimiento ya que presenta más información sobre la totalidad de la acción de la historia de la que ningún personaje puede tener.

Por otro lado, el hecho de que esta instancia narrativa que domina el relato se sitúe al margen de los acontecimientos representados, hace que el espectador le conceda la mayor de las objetividades posibles. Esta objetividad de la figura del narrador que se ve a su vez sustentada por la presencia constante de su voz desde la secuencia prologal hasta el final del relato. En definitiva, aunque al igual que sucede con la mayoría de relatos cinematográficos en los que la amplitud y profundidad del conocimiento proyectados por la narración modula constantemente (en este caso ya hemos mencionado la ausencia del narrador de determinados segmentos argumentales), en este relato concreto el espectador asume desde el comienzo del relato que la instancia narrativa que domina el relato posee todo el conocimiento posible sobre la historia y que además, dicho conocimiento es completamente objetivo.

Tanto la objetividad del conocimiento como la amplia profundidad del mismo respecto de la historia relatada, pueden contemplarse como estrategia adecuada para la consecución del objetivo resemantizador del relato. Ello se debe al hecho de que «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», pretende presentar una novedosa revisión de la figura del bandido Jesse James, pero para hacerlo debe de enfrentarse a un cúmulo de expectativas espectatoriales consolidado tras décadas de relatos cinematográficos dedicados a la representación de la vida de Jesse James. Es por ello que en una decisión de estrategia narrativa se establece la figura narrativa del narrador que desde su posición y conocimiento dota al relato de la amplitud y objetividad necesarias para presentar un relato sobre Jesse James que se quiere históricamente verídico, genéricamente desmitificador y narrativamente neutral.

Autoconciencia.

Se puede considerar que la inserción de la instancia narrativa del narrador heterodiegético hace de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», un relato que ofrece un elevado grado de autoconciencia. Este punto parece evidente por cuanto la misma figura del narrador hace explícito el hecho de que el relato muestra reconocimiento de que se dirige a una audiencia. Esto es, a través de la figura del narrador, el relato se relaciona de manera retórica con el perceptor. Al mismo tiempo que, este elevado grado de autoconciencia, evidenciado en la inserción de un narrador heterodiegético y omnisciente, permite al espectador tomar conciencia de estar ante la representación de un relato ya terminado desde su inicio, subrayando su carácter histórico-revisionista, además de excluir la modelación o interpretación libre del argumento por parte del perceptor.

En esta línea es en la que podemos catalogar toda la serie de comentarios del narrador con voz *over* de carácter retrospectivo (informaciones y valoraciones sobre acontecimientos anteriores al marco temporal del argumento, como por ejemplo el pasado de Jesse James relatado en la secuencia prologal), proyectivo (sobre hechos futuros, como la anticipación del asesinato de Jesse en el comentario del segundo segmento argumental) y presentes (como los referidos a los sucesivos estados

emocionales que atraviesan durante el devenir del relato los personajes de Jesse James o Robert Ford), que empujan la narración hacia una mayor autoconciencia, al no ser su destinatario otro personaje ficticio sino el espectador.

Comunicabilidad.

Por último, al presentarse como un relato no restrictivo, en el que la única información argumental que se oculta pertenece al suspense necesario para mantener el interés del espectador (como son en este caso las condiciones, motivaciones y consecuencias que se desprenden del asesinato de Jesse James), «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», tiende a enfatizar la comunicabilidad para juzgar con giros desmitificadores la figura histórica de Jesse James.

VIII.2.1.5 Estructura actancial del relato.

En términos actanciales «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» plantea también un decidido esfuerzo por articular un relato lo más alejado posible de la convencionalizada imagen de Jesse James como buen bandido que el género del western ha codificado a lo largo de su historia. De esta manera es en la que se puede entender el hecho de que el protagonismo del relato no recaiga en el personaje del propio bandido sino en el de su asesino, el personaje de Robert Ford, quien como significativamente indica el título de la película, es el verdadero centro actancial del relato. Aquel sobre el que se articula el conjunto de la diégesis representada y cuyas peripecias marcan el principio, el final y el tono general del relato.

Esta decisiva estrategia narrativa, en la que se evidencia el propósito del filme por invertir los significados socioculturales asociados a la leyenda de Jesse James, es la que determina que en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» el Destinatario del relato, aquella instancia narrativa sobre la que recae el cumplimiento de la Tarea, no sea el propio Jesse James sino el personaje de Robert Ford. Una decisión insólita en la filmografía del Cine del Oeste referida a Jesse James, puesto que como se ha mencionado antes, de entre las muchas leyendas codificadas por el género del western, la de Jesse James es una de las más recurrentes, y en ellas siempre se había puesto en imágenes la representación idealizada del símbolo Jesse James, no la de su verdugo.

De esta manera, la primera consideración que se debe establecer con respecto a la estructura actancial de esta película es que en términos narrativos el Destinatario de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» es el personaje de Robert Ford. Y que, por tanto, la Tarea a la que debe de buscar solución a lo largo del relato es aquel objetivo que se nos introduce al espectador al comienzo del mismo, el de conseguir primero la aprobación de Jesse para pasar a formar parte de su banda, para después virar hacia el cumplimiento del su asesinato.

En este sentido, se puede identificar en esta película una sustancial transformación de la Tarea durante el devenir del relato, motivada por la revelación de la verdadera personalidad del bandido. Así, en un principio se le encarga en términos narrativos al Destinatario –Robert Ford– la tarea de entrar a formar parte de la banda de Jesse James. De acceder y conocer a fondo al célebre bandido, que como ya se ha dicho está instalado en el imaginario del western a modo de figura heroica legendaria. Sin embargo, según avanza el relato y el Destinatario parece alcanzar su objetivo hacia el final del primer acto, al acceder por completo a su personalidad más íntima, a su familia y su banda de delincuentes, la revelación que obtiene acerca de la verdadera naturaleza del bandido –violenta, maniaca, emocionalmente inestable y, en definitiva, nada heroica ni digna de admiración– hace que se le proponga al Destinatario el cumplimiento de una tarea, simbólicamente mucho más cargada de sentido, como es la de su traición y posterior asesinato.

Esta situación es la que provoca, a nuestro entender, que se deba considerar que el verdadero Objeto del deseo del relato, aquella función narrativa que persigue el Destinatario no sea otra cosa que el propio Jesse James en cuanto a su condición

simbólica se refiere. Esto es, lo que se le encarga a Robert Ford en cuanto Destinatario es aprehender el símbolo Jesse James, primero por medio de su aprobación y más tarde por medio de su asesinato, o lo que es lo mismo, de su completa y definitiva extirpación. Una situación que, como veremos con más detenimiento en el apartado relativo a los valores temáticos e ideológicos del filme, posee tremendas implicaciones ideológicas por cuanto que propone la idea de la necesidad de la sociedad norteamericana de desmitificar la serie de valores simbólicos asociados a la leyenda de Jesse James.

Al mismo tiempo, esta particular dualidad de la Tarea encargada al Destinatario Robert Ford, hace que se deba considerar como Destinador del relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» a una particular abstracción de la sociedad norteamericana, representada en el relato de manera particular por el entorno social específico del estado de Missouri. Entorno social que como se ha visto en el apartado histórico de este capítulo, transformó su posicionamiento con respecto al sujeto histórico Jesse James de la misma manera en que lo hace la Tarea del relato. Idolatrándolo primero, en el tiempo inmediatamente posterior a la Guerra de Secesión, y defenestrándolo y repudiándolo una vez que la causa confederada se vio superada en términos sociales por la completa integración de la sociedad de la época en el nuevo ordenamiento surgido tras el conflicto bélico, y que ya mostraba un aumento del bienestar político, económico y social del estado de Missouri. De ahí que se puede concluir que en términos narrativos la figura del Destinador del relato –la nueva sociedad del estado de Missouri desarrollada tras la guerra– converge en su posicionamiento con la representación que de esa misma sociedad ha realizado la historiografía contemporánea norteamericana.

De esta manera se entiende que lo que dirige la acción narrativa de Robert Ford es la consideración que el célebre bandido Jesse James poseía en el imaginario colectivo de la sociedad en la que transcurrió su vida. De ahí que al comienzo se le proponga acceder a él y a su banda, puesto que no se debe olvidar que en un principio Jesse James era un héroe del estado de Missouri con el que la mayoría de la sociedad convergía, y una vez que esta primera manifestación de la Tarea se cumple y se revela la verdadera identidad del sujeto Jesse James –radicalmente opuesta de su identidad simbólica–, se proponga como Tarea la muerte del bandido. Por todo ello se puede considerar que esa abstracción que configura el Destinatario del relato posee una representación concreta en las figuras actanciales de los miembros de la banda y de la familia de Wood Hite, y más tarde, una vez que la Tarea encargada pasa a ser la muerte de Jesse James, la figura del Gobernador Crittenden, representante político de la sociedad del Estado de Missouri.

En conclusión, y a modo de recapitulación de todo lo referido a la estructura actancial del relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», se puede establecer que en el mismo el personaje de Robert Ford se articula como el Destinatario de la Tarea –que no es otra que la aprehensión de la verdadera condición del bandido Jesse James, primero por medio del conocimiento y más tarde por medio de su muerte–, cuyo Objeto de valor sería el propio Jesse James, y que está encomendada por un Destinador de naturaleza abstracta representado por el conjunto de la sociedad norteamericana del espacio en el que tiene lugar la diégesis. Al mismo tiempo, para la consecución de su objetivo, el Destinatario cuenta con la ayuda a lo

largo del relato de un grupo de adyuvantes –el formado por los personajes de Dick Lidl, Ed Miller y su hermano– en el que destaca precisamente el personaje de su hermano, Charley Ford. Quien se posiciona junto a la figura del Destinatario desde el comienzo del relato, y quien ayuda a cumplir la tarea del asesinato de Jesse James durante el devenir del mismo. Por último, la principal fuerza actancial antagonista u opositora para con el cumplimiento de la Tarea es el propio Jesse James, quien por medio de sus acciones evita, e incluso desmerece, a Robert Ford y al resto de miembros de la banda.

Como se evidencia, esta particular configuración de la estructura actancial de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», en la que el protagonismo actancial reside en el personaje de Robert Ford, aquel que en la historia del western cinematográfico –al igual que en otros ámbitos de la cultura popular norteamericana– siempre había ocupado la función actancial de antagonista del relato, supone una decidida voluntad por presentar un retrato del bandido Jesse James en clara disonancia con su condición simbólica. En este sentido, ese propósito resemantizador basado en el respecto por el relato historiográfico del que venimos hablando en este capítulo, y que posee múltiples formas de manifestación, tanto narrativas como iconográficas, encuentra en esta estrategia su origen y su principal activo.

VIII.2.1.6 Focalización narrativa o punto de vista cognitivo.

La organización del punto de vista cognitivo de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», responde a la de un relato de focalización narrativa variable, en el que determinados acontecimientos se presentan al espectador desde distintas instancias narrativas, que según su naturaleza narrativa respecto de los acontecimientos representados y el momento en que aparecen, se presentan como exteriores o interiores a la diégesis. Estas instancias narrativas las conforman un narrador nunca visualizado y los personajes de Jesse James y Robert Ford. Sin embargo, su importancia para la transmisión de la información del argumento del relato no es ningún caso homogénea, puesto que como hemos visto en el anterior epígrafe, el personaje de Robert Ford al articularse como Sujeto actancial del relato ocupa una posición destacada en la transmisión de la información con respecto al bandido.

El principal punto de vista cognitivo del relato recae en la figura de un narrador heterodiegético, omnisciente y autónomo respecto a la historia representada por el argumento. Este narrador es el que gobierna la narración del relato con su intervención en prácticamente todos los acontecimientos del relato, excepto en los segmentos argumentales relativos a la visita a la casa de Jesse a Ed Miller (7) y al *flashback* que muestra el asesinato de Ed Miller (11). La presencia de este narrador omnisciente, puede dividirse con acuerdo a dos particularidades referidas a los acontecimientos del argumento que vehicula. Por un lado, la figura del narrador está presente en una serie de secuencias narrativas que se sitúan en el relato sin relación de causalidad con los demás acontecimientos representados. Es el caso de la secuencia prologal, en la que la narración suministra cierta información exterior al desarrollo argumental: los antecedentes y rasgos físicos del personaje Jesse James, las coordenadas espaciales y temporales del relato y las motivaciones psicológicas previas a la historia que se va a representar del personaje Jesse James; los segmentos argumentales del atraco al tren, en el que el narrador interviene antes del desarrollo de la acción para suministrar cierta información relativa al pasado delictivo de Jesse James; y la llegada de Bob Ford a la granja de su hermana Martha, en la que el narrador proporciona información acerca del pasado de la granja y de la hermana.

Junto a estas intervenciones del narrador sin relación de causalidad con los acontecimientos del argumento, en las que la información suministrada por su figura se sitúan fuera del argumento construido por la narración, la figura de este narrador vehicula con sus intervenciones el resto de informaciones proporcionadas por el argumento. En general, estas intervenciones ubicadas al comienzo y al final de cada secuencia, proporcionan una fuerte ligazón de causalidad entre los acontecimientos del argumento. Subrayando de este modo la relación de causa-efecto entre los distintos acontecimientos del relato. Este es el caso, entre otros, de los segmentos argumentales referidos al reparto del botín (2), el regreso a casa de Bob Ford (4), la delación de Ford (12), el establecimiento de los Ford en el hogar de Jesse (14), las representaciones teatrales de los hermanos Ford (17), el suicidio de Charley (18) o el traslado de Bob a Colorado (19).

Por otro lado, la figura del narrador heterodiegético en este filme también proporciona abundante cantidad de información de carácter interpretativo y valorativo

acerca de la conducta y las acciones cometidas por los personajes durante el desarrollo del argumento. Es en este sentido en el que debemos entender los comentarios que proporciona a la narración acerca de las motivaciones psicológicas tanto del personaje Jesse James –y que se centran en su personalidad inestable, desconfiada y psicótica–, como de las causas interiores que motivan el comportamiento de Robert Ford – desde su inicial idolatría por Jesse James, hasta el melancólico sentimiento de rechazo que experimenta o el ansia de gloria que buscaba con el asesinato de Jesse–.

Con referencia a los aspectos cuantitativos de la presencia del narrador a lo largo del relato, conviene señalar un dato significativo. A pesar de que la figura del narrador es habitual a lo largo de todo el desarrollo del relato, la cantidad y relevancia de su presencia fluctúa a lo largo del relato, hasta llegar a dominar por completo la transmisión de información de la historia en las secuencias finales. Desde el comienzo del relato y hasta el importante hiato que significa para el mismo el asesinato de Jesse James (15), la presencia del narrador está intercalada con las acciones de los personajes del relato. Se alternan de este modo los focos narrativos entre las figuras del narrador y de los distintos personajes que conforman el argumento del relato. Sin embargo, una vez que el argumento presenta el asesinato de Jesse James, la figura del narrador adquiere mayor protagonismo en la transmisión de la información de la narración. En este momento, la presencia y comentarios del narrador es absoluta, hasta el punto de estar presente no sólo en el comienzo y el final de cada secuencia sino también durante el desarrollo de las mismas. En este momento del relato, y ya hasta el final, el foco narrativo de transmisión de información del relato recaerá de manera completa en su figura, cediendo solamente su hegemonía narrativa al personaje de Robert Ford, que en ningún caso presentará información narrativa alguna que no haya sido presentada con anterioridad por el narrador.

Debido a la naturaleza variable del foco narrativo del relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», junto con la figura del narrador, en la transmisión de la información narrativa también intervienen los personajes de Jesse James y Robert Ford. En concreto, aunque la presencia del narrador prepara y adelanta con las informaciones que suministra los acontecimientos venideros del relato, la ejecución de los acontecimientos y las informaciones reportadas por los mismos durante el desarrollo argumental está focalizada por estas dos instancias narrativas. De este modo, es conveniente subrayar que todos los acontecimientos del relato (excepto el referido a la visita de Wood Hite y Dick Liddil a casa del primero y el posterior adulterio), están narrados durante su ejecución por las instancias narrativas representadas por los personajes de Jesse James y de Robert Ford.

Merece la pena resaltar a este respecto un rasgo importante de las características de la ubicación del foco narrativo en estos dos personajes. Si se analiza detenidamente la cantidad de información que recibe el espectador de un personaje y de otro, esto es, tanto de Jesse James como de Robert Ford, comprobaremos cómo al margen del evidente dominio global del narrador, la mayoría de la información proporcionada por la narración viene focalizada por el personaje de Robert Ford. Este hecho se evidencia a su vez al comprobar el tiempo del relato en el que están presentes cada uno de los personajes. Así como la presencia de Jesse James termina con su asesinato en la segunda mitad del relato, Robert Ford está

presente el total del mismo. Situación en nada extraña por cuanto que como se ha dicho, es Robert Ford el verdadero protagonista del relato y, por tanto, la instancia actancial sobre la que pivota la transmisión de la información del relato.

Conviene señalar también que en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», solamente un segmento argumental se encuentra focalizado narrativamente con absoluta independencia de la figura del narrador. Es el referido a la visita de Jesse James a casa de Ed Miller y que termina con el asesinato de éste último (presentado en el desarrollo argumental a modo de *flashback*). Es significativo a este respecto que el único asesinato que vemos cometer a Jesse James en el relato está focalizado al margen de la instancia del narrador que como hemos visto ocupa el eje fundamental de la transmisión de información del relato. Las implicaciones que tiene esta determinada selección del foco cognitivo del relato para el sentido global del mismo, que recordamos se sustenta de manera fundamental en la resemantización del estereotipo genérico de Jesse James representado tradicionalmente por el género del western, son múltiples.

En primer lugar, el hecho mismo de conceder su hegemonía narrativa a la figura de un narrador exterior a la diégesis, que se sitúa fuera del tiempo y el espacio de la historia representada, y que dispone –además de proporcionar– información que supera a la suministrada por los personajes durante el desarrollo de los acontecimientos argumentales, supone concebir el relato a la manera del retrato histórico que se pretende veraz. Y ello se consigue gracias a que en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» el peso narrativo en la transmisión de la información no recae sobre los personajes, sino que lo hace principalmente en la figura del narrador. En definitiva, en este relato no son los personajes, ya sea Jesse James, Robert Ford o cualquier otro, los que se dirigen al espectador a través de sus acciones y pensamientos para relatar la historia de la narración. En este relato es el narrador el que vehicula la transmisión de la información de la historia, interpretando constantemente los acontecimientos –pasados, presentes y futuros– en los que están implicados los personajes, y valorando las acciones, actitudes y personalidades de los mismos.

En este sentido no se puede obviar que la figura del narrador, a la que el espectador se ve obligado a conceder la mayor de las credibilidades posibles debido a sus peculiares características formales –omnisciencia, exterioridad respecto de la diégesis y presencia constante a lo largo del relato–, se presenta en el relato como una figura aparentemente neutral que proyecta relatar la historia con arreglo a la verdad histórica. Tampoco se puede obviar el hecho de que la introducción de una instancia narrativa como la del narrador heterodiegético y omnisciente, distancia de manera formal a este relato cinematográfico de todos los anteriores dedicados a la personalidad de Jesse James. Si bien es cierto que algunas representaciones cinematográficas de la vida de Jesse James como “*Jesse James*” (Henry King, 1939) o “*The True Story of Jesse James*” (Nicholas Ray, 1958), sugieren la apariencia de una instancia narrativa externa a través de las secuencias de intertítulos que presiden el comienzo del relato, lo cierto es que en ninguno de estos casos se emplea a un narrador externo en el posterior devenir de los mismos.

VIII.2.1.7 Temporalidad y especialidad del argumento.

El tiempo del argumento

La duración.

A través de una serie de marcas temporales ubicadas a lo largo del relato – generalmente representadas a través de estrategias iconográficas, visuales como los rótulos sobreimpresionados en la banda de imagen, o sonoras como los diálogos de algún personaje o la voz del narrador–, el argumento del relato de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» plantea una duración de los acontecimientos representados que abarca aproximadamente una década. Este es el tiempo de la duración del argumento que transcurre desde el atraco al tren en *Blue Cut*, fechado el 5 de septiembre de 1881, hasta el asesinato de Robert Ford por Edward O'Kelly en 1892.

El tiempo del argumento, por tanto, recorre los últimos ocho meses de la vida del bandido Jesse James (desde el día 5 de septiembre de 1881, fecha de su trigésimo cuarto cumpleaños, hasta la fecha de su muerte, representada en la cronología diegética el 3 de abril de 1882), mientras que dedica once años a la vida de Robert Ford (desde el comienzo del relato hasta su final). Asunto que vuelve a poner de relieve el hecho del protagonismo compartido del relato.

Por otro lado, debido a las estrategias narrativas planteadas por el argumento del relato, en concreto, al empleo de una instancia narradora heterodiegética y omnisciente, el tiempo de la historia construida es notablemente mayor. Ello se debe a que la voz del narrador, que como hemos señalado jalona con sus comentarios el conjunto del relato, dedica ciertos momentos de la narración a informar al espectador de determinados acontecimientos de la historia que nunca son representados por el argumento del relato ya que son anteriores al tiempo en el que comienza el mismo. Concretamente, la voz del narrador informa al espectador de que Jesse James había participado en la Guerra de Secesión en los años 1861 a 1865, tiempo desde el que había asesinado a diecisiete personas. El mismo narrador también nos informa de que desde el año 1867 hasta el año 1881, la banda de Jesse James cometió más de veinticinco atracos a bancos, trenes y diligencias.

Estas informaciones suministradas por la narración a través de la figura del narrador orientan la percepción del espectador hacia la construcción de una historia de duración considerablemente mayor al tiempo del argumento. Como consecuencia, podemos establecer que mientras el tiempo del argumento en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» abarca los últimos ocho meses de vida de Jesse James y los diez años que transcurren desde la muerte de éste al asesinato de Robert Ford, el tiempo de la historia evocada por el relato es notablemente mayor, ya que engloba no sólo a este tiempo argumental sino también los antecedentes bélicos y delictivos del bandido Jesse James cuyo origen se remonta a 1861.

A nuestro entender, el hecho de que el relato disponga de una duración temporal del argumento limitada en origen al año 1881, permite omitir toda la serie de acontecimientos, descritos en epígrafes anteriores, empleados de manera recurrente por el resto de películas dedicadas a la vida de Jesse James para presentarlo según

las convenciones del estereotipo de «*good bad man*». Sin lugar a dudas, al omitir todos los episodios relativos a la Guerra de Secesión se renuncia a ofrecer a través de la construcción argumental cualquier tipo de posible justificación hacia su conducta.

Sin embargo, la completa omisión de dichos acontecimientos supondría defraudar las expectativas genéricas del espectador de western, y de todos aquellos espectadores con un mínimo conocimiento de la vida del sujeto real. Es por ello que, en una decisión no circunscrita únicamente al diseño temporal del argumento, ya que en ella también interviene el diseño del foco narrativo principal de la película, el relato decide excluir de los acontecimientos argumentales representados los episodios referidos. Para hacerlos aparecer en el relato a través del tiempo de la historia narrada evocado por la figura del narrador.

Por otro lado, el hecho de ceder la presentación de estos episodios al tiempo de la historia representada a través de la figura de un narrador externo, en vez de al tiempo del argumento construido por los acontecimientos mostrados por el relato, implica de manera decidida una voluntad por otorgar al conjunto del relato la veracidad aséptica del relato historiográfico.

El orden.

En cuanto al orden de los acontecimientos presentados por el argumento, cabe señalar que el mismo respeta de manera evidente la cronología temporal de la historia. Esto es, los acontecimientos del argumento se suceden de manera lógica y natural los unos a los otros de acuerdo con la naturaleza de los hechos narrados que construyen la historia en la mente del espectador.

Solamente hallamos un caso de analepsia narrativa, de *flashback* términos cinematográficos, a lo largo de todo el relato. Este caso es el referido al acontecimiento argumental que muestra el asesinato de Ed Miller por Jesse James (segmento argumental 11), que el espectador intuye que ha sucedido en la visita que James hace a casa de Miller durante otro segmento argumental anterior (7), pero que no es mostrado por el argumento de la historia hasta un tiempo posterior del relato. En concreto, se muestra este *flashback* durante la conversación de carácter interrogatorio que mantiene Jesse James con Charley Ford. La introducción de este *flashback* está motivado en la narración de manera causal por el espectador, ya que el mismo se introduce durante el desarrollo de la conversación en la que el espectador puede escuchar a Jesse decirle a Charley Ford que visitó a Ed Miller en su casa.

Este *flashback*, en el que se nos muestra el único asesinato cometido por Jesse James durante el desarrollo argumental, cumple en el relato una función doble. Por un lado, permite rellenar una laguna que había abierto la narración en un momento anterior del relato, y por otro, cumple una función asociativa al establecer una asociación temática entre este asesinato y la personalidad psicopática de Jesse James que según avanza el relato desconfía de manera creciente del resto de personajes.

Respecto al orden del relato conviene añadir también un breve apunte referido a la figura del narrador. Como hemos visto anteriormente, el narrador de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» posee una carácter

omnisciente que le hace conocer más información sobre la historia que cualquier personaje y que cualquier espectador. Debido a ello, el espectador motiva ciertas aportaciones suyas al orden del argumento. Nos estamos refiriendo al momento del relato en que el narrador adelanta al espectador la futura reacción de Frank James al enterarse del asesinato de su hermano. A este respecto se puede señalar que aunque la figura del narrador no está incluida en los acontecimientos del argumento, el suministro de esta información, al alterar el orden cronológico de los acontecimientos, podría considerarse una especie de *flash-forward* sonoro. Al mismo tiempo que, todas las informaciones que suministra este narrador sobre acontecimientos anteriores al tiempo del argumento y relativos a la vida de Jesse James podrían considerarse *flashbacks* sonoros.

La frecuencia.

El argumento de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» responde a las características del relato singulativo, es decir, cada acontecimiento argumental muestra una acción y explica un hecho autónomo, y ningún acontecimiento argumental se repite a lo largo del relato. En este sentido la lectura del relato es lineal y progresiva. Solamente podemos hablar de iteración verbal a propósito del narrador, que en determinados momentos del relato informa sobre acontecimientos futuros que el argumento mostrará en un tiempo posterior (siempre referidos al asesinato de Jesse James).

Los espacios del argumento

En el relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», la primera información espacial que el argumento suministra al espectador es la referida al lugar general dónde se desarrollará la acción de la historia: el estado de Missouri –información que es suministrada por la narración a través de un rótulo sobreimpresionado en las imágenes–. Toda vez que el argumento encuadra para el espectador el espacio general dónde comenzará el relato, el argumento presenta la serie de espacios parciales donde se desarrollará la acción de los distintos segmentos argumentales:

- Alrededores de Blue Cut en Missouri (1).
- Casas de Jesse en Kansas City (2, 3 y 5).
- Granja de Martha (4, 8, 9, 10 y 12).
- Territorios abiertos del estado de Missouri (6, 7, 8, 10 y 11).
- Casa del padre de Wood Hite en Nebraska (6).
- Casa de Ed Miller (7).
- Casa de Jim Cummings (8).
- Oficina de policía de Kansas City (12).
- Residencia del Gobernador Crittenden (12).
- Colmado de Kansas City (13).
- Casa de Jesse James en Saint Joseph (14 y 15).

- Morgue de Saint Joseph (16).
- Teatro y restaurante de New York City (17 y 18).
- Vagón de tren con destino a Colorado (19).
- *Saloon* de Bob Ford en Creede, Colorado (20 y 21).
- Exteriores de Creede en Colorado (20 y 21).

Al margen de esta clasificación de los espacios representados por el argumento del relato, y de sus especificidades iconográficas (asunto que trataremos en el siguiente capítulo), llama la atención en la construcción espacial del argumento algunas peculiaridades de la misma, referidas a las ausencias de determinados espacios tradicionalmente recurrentes, y a las condiciones climáticas con las que se representan algunos de estos espacios.

Referida al primer ámbito, es significativa la escasa presencia de un elemento espacial recurrente en los relatos cinematográficos de western sobre Jesse James, el ferrocarril. Significativamente este elemento espacial solamente aparece en un segmento argumental. Como se ha señalado anteriormente, tradicionalmente el ferrocarril, tanto en su naturaleza objetual como espacial, siempre ha poseído un lugar preferente en la organización de las películas sobre Jesse James. El ferrocarril era uno de los objetos contra los que dirigían sus acciones la banda de Jesse, y por tanto, solía ocupar un lugar destacado como espacio del argumento. Sin embargo, «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», el ferrocarril sólo aparece en el segmento argumental dedicado al atraco, al comienzo del relato.

Otra ausencia espacial significativa que se puede señalar es la de las oficinas de los bancos, símbolos del capitalismo de los nuevos tiempos contra los que luchaba Jesse James, y que están completamente ausentes en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*».

Por otro lado, un aspecto relevante de la construcción espacial de este relato es el referido al empleo de determinados espacios como proyecciones del estado de ánimo de algunos personajes o, de manera más amplia, del tono general del relato. En este sentido es significativo el empleo que se hace en el relato de los espacios dominados por las condiciones climáticas del invierno representado por el relato. Tanto la nieve como la escasez de luz, aspectos lúgubres propios de esta estación del año, ocupan en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» un lugar preferente en el argumento del relato, dominando por completo todos los segmentos argumentales relativos a los distintos viajes por el territorio de Missouri realizados durante el relato (6,7,8,10 y 11). Al mismo tiempo que dominan los espacios exteriores encuadrados dentro de otros segmentos argumentales (20 y 21).

VIII.2.2 Aspectos iconográficos.

Del mismo modo que sucede con los planteamientos narrativo-argumentales del relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», que como se ha visto en el epígrafe anterior están enfocados a la representación de un Jesse James completamente alejado –cuando no invertido– del estereotipo del buen bandido, todos los elementos iconográficos del mismo trabajan en la misma dirección. Esto es, proponen la representación visual y sonora de un relato que persigue la completa resemantización simbólica del héroe confederado Jesse James y de su leyenda. Puesto que es esa y no otra la intención en la que se deben concebir los términos lumínicos y cromáticos empleados para representar al célebre bandido, las particularidades de la imagen asociadas a los pasajes expositivos vehiculados por la instancia del narrador o los planteamientos del punto de vista visual empleados en este relato que, entre otros, veremos a continuación.

Asuntos todos ellos sobre los que pivota en términos cinematográficos la representación de un Jesse James violento hasta la desmesura, emocionalmente desequilibrado, psicológicamente trastornado y repudiado tanto por sus compañeros de bandidaje como por los miembros de la sociedad del estado de Missouri que primero lo acogieron y más tarde lo rechazaron. Puesto que dadas las peculiaridades que el personaje de Jesse James presenta en este relato, es posible afirmar que lo que «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» plantea respecto a la mitología asociada al personaje, es una completa resemantización de sus connotaciones simbólicas. No ya una revisión del personaje histórico y su leyenda –tal y como podría esperarse de una manifestación westerniana del periodo revisionista de finales de siglo veinte–, sino una completa transformación del mito de Jesse James. Una transformación que, al igual que sucede con otras muestras contemporáneas del Cine del Oeste tratadas en esta investigación, se sirve del trabajo historiográfico operado sobre el siglo diecinueve norteamericano durante las última décadas, para tratar de presentar lo relatado en la diégesis con la veracidad del documento histórico.

Una particular manera de representar al bandido Jesse James, significativamente distanciada de la tradición del género, decíamos, que se puede identificar de manera nítida ya desde la misma secuencia que da comienzo al relato. Aquella en la que deberían localizarse los títulos de crédito del relato que comienza, pero que en su lugar presenta una secuencia prologal decididamente escéptica en la que se introducen los grandes ejes sobre los que se articulará la radical desmitificación del bandido Jesse James. Elementos como el enigmático personaje de Jesse James y su convencional familia, la figura del narrador heterodiegético que vehiculará todo el relato con sus comentarios acerca de la acción, y algunos elementos fundamentales de la iconografía propia del género y de las representaciones fílmicas de Jesse James como son la gran llanura del estado de Missouri, los paisajes de cielo abierto o la ciudad de Kansas.

De esta manera, «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» comienza con una secuencia de imágenes de esta serie de motivos vehiculadas por la voz del narrador, que presentará al espectador de manera recurrente durante todo el relato la historia del bandido Jesse James:



Narrador: Estaba llegando a su mediana edad y por entonces vivía en un caserón en Woodland Avenue. Acomodado en su mecedora se fumaba un puro por las tardes mientras su esposa se secaba las manos en el delantal y atendía con diligencia a sus dos hijos.

Precedida por unos breves apuntes musicales de la banda sonora, y por las imágenes de un cielo nuboso que anuncia tormenta, la voz del narrador nos sitúa a los espectadores en la realidad adulta del personaje Jesse James. Al mismo tiempo que se destaca el hecho de que la diégesis comienza en la adultez del bandido –rasgo ya novedoso respecto a la tradición del género–, llama poderosamente la atención la introducción en estos primeros planos de la película el empleo de distorsiones focales. Unas distorsiones que ocupan por completo los laterales del cuadro y que solamente permiten presentar de manera nítida el centro de la imagen. Estableciendo de ese modo visual el parámetro semántico básico sobre los que se articulará la inversión del mito de Jesse James en este relato: la oposición entre la distorsión con que el western cinematográfico ha envuelto en sus representaciones a la figura de Jesse James y la pretendida nitidez –acorde al relato histórico fidedigno–, con que la enunciación, por medio del recurso a la figura del narrador, nos comienza a relatar ahora.



Narrador: Sus hijos conocían bien sus piernas, el cosquilleo de su bigote en las mejillas. No sabían bien cómo se ganaba la vida su padre. Ni por qué se mudaban tanto. Ni siquiera sabían su auténtico nombre.

Junto con las ya mencionadas distorsiones focales que acompañarán todos los pasajes vehiculados por el narrador heterodiegético, el relato introduce, en este caso por medio de la voz de esta misma instancia, la idea del desconocimiento de la verdadera personalidad del bandido. Un individuo al que, como se señala, ni siquiera conocen sus hijos.



Narrador: En el directorio local constaba como Thomas Howard. Iba a todas partes de incógnito y compartía mesa con ganaderos y comerciantes bajo la apariencia de ganadero o inversor. Alguien acomodado, ocioso y convencional.

Idea, ésta del carácter difuso y oculto de la identidad de Jesse James, que se vuelve a poner de relieve al subrayar el relato la doble identidad del personaje como Jesse James y como Thomas Howard, un hombre aparentemente alejado de la vida criminal. Ocultación de la identidad del bandido que se potencia a su vez al presentar

a Thomas Howard filmado siempre a contraluz, en planos dorsales o laterales lejanos, y que, por tanto, cuya vista para el espectador resulta notablemente dificultosa.



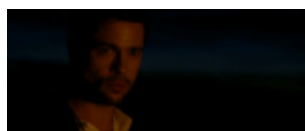
Narrador: Tenía dos orificios de bala sin cicatrizar en el pecho y otro en el muslo. Le faltaba la parte superior del dedo corazón, y procuraba que no se viera la mutilación. También padecía de una enfermedad llamada blefaritis, lo que le obligaba a parpadear más de lo normal. Como si la realidad le resultara inconcebible.

En esta misma línea de presentar ya desde el comienzo del relato una imagen del célebre bandido completamente alejada de cualquier tipo de exaltación heroica, la enunciación nos informa acerca de una serie de rasgos físicos y psicológicos de Jesse James que contradicen de manera evidente la imagen heroica e idealizada del bandido trazada habitualmente por la cinematografía norteamericana. A este respecto conviene señalar que no sólo se nos muestra un hecho insólito –pero real de acuerdo a la investigación histórica–, como es su mutilación digital, sino que también se nos informa de su aparente incapacidad para aprehender la realidad tal como es. Idea de la inestabilidad del personaje que se verá reforzada al presentar el relato por primera vez la imagen de Jesse James en primer plano frontal, una vez que el narrador hable de su enfermedad ocular.



Narrador: La temperatura parecía subir cuando él estaba presente. La lluvia caía más vertical, los relojes se ralentizaban, los sonidos se amplificaban. Se consideraba leal al sur y combatiente de una guerra civil interminable.

Trazada ya una imagen de Jesse James completamente alejada del estereotipo habitual sustentada en rasgos como la ocultación y difusión de su verdadera personalidad, una patología emocional evidente y una cierta y característica mutilación física, la enunciación introduce también el rasgo más conocido de su carácter, su pertenencia al bando confederado durante la Guerra de Secesión. Pero muy al contrario de lo que venía sucediendo en otras versiones fílmicas de la vida del bandido, aquí esta particularidad no sirve en ningún caso como justificación de su conducta. Es más, tal y como expresa el narrador, Jesse no se arrepentía de los diecisiete asesinatos que se jactaba de haber cometido.



Narrador : *No se arrepentía de sus robos ni de los diecisiete asesinatos que afirmaba haber cometido. Había pasado otro verano en Kansas City, Missouri, y el 5 de septiembre del año 1881 cumplió los treinta y cuatro años de edad.*

Y para terminar esta secuencia prologal, la enunciación introduce un plano notablemente significativo respecto al propósito del filme. Tras el primer plano de Jesse James observando hacia fuera de cuadro, aparecerá el reverso de ese plano. Un plano dorsal del mismo Jesse James, esta vez filmado en plano general, que nos presentará también el objeto de su mirada: la tierra de Missouri ardiendo por el fuego. Un fuego que parece haber provocado él mismo.



Imagen ígnea, la representada en este plano que además de redundar en la idea de un Jesse James que, al contrario de lo expresado por su leyenda, no llevó al Oeste americano nada más que un fuego devastador y, por tanto, la destrucción del sueño civilizador de la sociedad

norteamericana; se opone en términos icónicos a aquella otra que abría el relato y que representaba un cielo azul atravesado por unas nubes. Oposición visual que sirve para articular metafóricamente la oposición semántica sobre la que se articulará este relato: la de un Jesse James tradicionalmente integrado en el panteón de los héroes norteamericanos –imagen olímpica simbolizada en ese cielo azul del comienzo–, que en esta película verá representada su verdadera condición, más próxima al fuego abrasador del último plano de esta secuencia prologal.



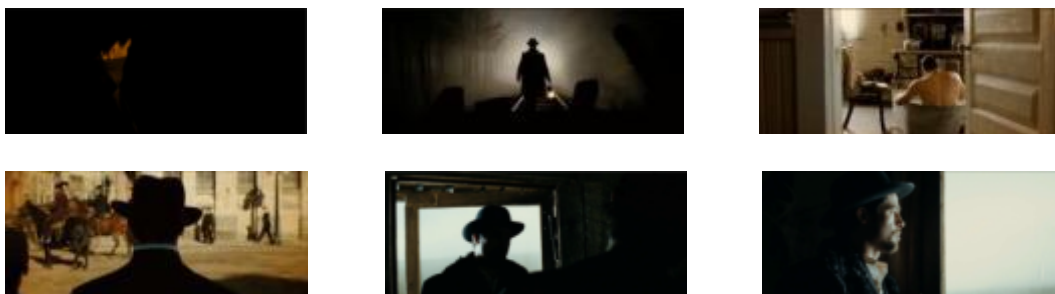
De este modo terminará la secuencia de inicio que, como hemos señalado, nos sirve aquí para ejemplificar *a priori* los rasgos iconográficos básicos del relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*». Elementos como son la figura del narrador heterodiegético –vehículo narrativo primordial del filme por medio del cual el relato persigue una cierta veracidad sobre lo narrado–; el recurrente empleo de la dorsalidad para la filmación de Jesse James, que no hace sino negar visualmente la estereotipada heroicidad del bandido; una baja exposición lumínica general que dota de una evidente oscuridad a las imágenes del relato; o el empleo de la distorsión de las imágenes que subrayan la idea de una Jesse James cuya verdadera personalidad ha sido difuminada hasta el extremo; elementos sobre los que se comienza a sustentar la completa inversión del mito de Jesse James.

Aspectos que sumados a los acompañamientos dialogales de la voz del narrador, que no hacen sino subrayar la personalidad de Jesse James como enferma e incapaz para la percepción de la realidad, inauguran el relato planteando abiertamente el eje temático fundamental del relato sobre el que se operará la inversión más radical de los valores simbólicos asociados al célebre bandido por la cultura popular norteamericana, y representados tantas veces en la pantalla cinematográfica por el género del western.

VIII.2.2.1 Estrategias de escritura cinematográfica.

Como ya se ha señalado, «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» plantea abiertamente y sin dejar espacio al espectador para posibles interpretaciones alternativas a este sentido general del relato, una decidida voluntad por representar un Jesse James absolutamente alejado de la proyección simbólica de héroe de la nación norteamericana al que nos tenía acostumbrados el género del western. Es por ello que nada hay en este filme que persiga la representación cinematográfica del bandido con arreglo a cualquier tipo de idealizada heroicidad. Muy al contrario, todo en él, desde el modo de filmarlo hasta la naturaleza de sus acciones, se esfuerzan por presentar una Jesse James desconocido, oscuro –visual y emocionalmente–, desequilibrado, enfermo, agresivo y falto de cualquier atisbo de honorabilidad o de condición heroica.

En este sentido, un primer rasgo que es necesario destacar es el referido a las escalas planares y las angulaciones de los planos que la enunciación emplea de manera mayoritaria para la representación en la pantalla del célebre bandido. Así como la historia del western, en la que Jesse James cumplía a la perfección con los rasgos del «*good bad man*», el personaje solía estar representado visualmente con arreglo a los patrones formales de representación del héroe de naturaleza límpida, valiente, esforzada y, en definitiva, positiva, en este relato el modo en que se filma a Jesse James se invierte por completo. De esta manera, lo que en aquellas películas dedicadas al bandido predominaba, esto es, la frontalidad angular, la proximidad escalar y la total integración del personaje en el entorno cronoespacial de la diégesis, en esta se torna en lo contrario. A ello se debe que predominen en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» la dorsalidad y la lateralidad de las angulaciones de los planos, la distancia escalar y, por tanto, el más radical aislamiento del personaje del resto de elementos espaciales y actorales del relato.



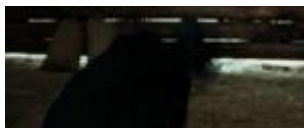
Junto con esta serie de planteamientos visuales, en los que además de una evidente voluntad por subrayar la negación del otrora héroe americano por medio de los términos compositivos y lumínicos de la imagen, a lo largo del relato se suceden numerosas escenas en las que se representan ciertos rasgos de la problemática personalidad del bandido. Cuestión que redunda una vez más en el lado más oscuro y violento de Jesse James, y que encuentra en la representación de acciones como la desmedida agresión al hijo de Jim Cummings, el violento atraco al tren de Blue Cut o el fantasmático asesinato de Ed Miller, sus más evidentes manifestaciones.



Jesse James: ¡Vamos! ¡Vamos! Andando.
Niño: No sé dónde está. ¡Déjame en paz!



Jesse James: ¡Cierra la boca!
Niño: Yo no sé nada.
Jesse James: ¡Cierra la boca! Porque sabes dónde está.



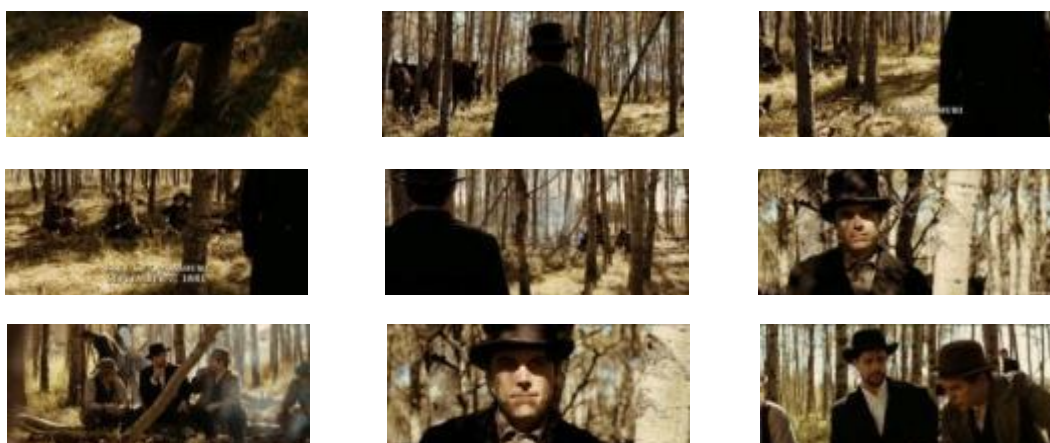
Jesse James: ¡Cierra la boca!
Dick Liddil: ¡Jesús!, Jesse es sólo un crío.
Jesse James: Sabe dónde está y eso le hace ya mayorcito.
Dick Liddil: No lo sabrá.
Jesse James: ¡Lo sabe!

Una escena ésta en la que el espectador asiste a la representación de la violencia más injustificada con un niño por parte de Jesse James que, además de evidenciar su agresividad y desmesura, pone de relieve otro recurso empleado con recurrencia a lo largo del relato: el empleo compositivo de los fondos espaciales como proyección del estado interior del personaje. Así, mientras el espectador comprueba uno de los múltiples desvaríos del personaje, la enunciación subraya compositivamente, por medio de ese fondo quebrado, la descompuesta personalidad del bandido. Una personalidad rota y, por tanto, fragmentada e inestable, que volverá a quedar manifestada en el final de la secuencia. Una vez que los dos criminales abandonan el hogar de Cummings, momento en el que la enunciación introduce las lágrimas del propio Jesse James y acto seguido, la cabalgada de James hacia una imponente loma filmada en contrapicado. Obstáculo geográfico que es imposible no asociar al estado emocional del personaje.



Por otro lado, esta misma secuencia, en la que la enunciación presenta la acción por medio de los ojos del personaje de Dick Liddil, nos sirve para introducir otro de los aspectos cinematográficos de importancia de este relato. El referido a la cuestión del punto de vista visual mayoritario de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*». Un punto de vista que como hemos visto en el apartado del análisis narrativo sirve para redefinir por completo la consideración simbólica de bandido. Puesto que como ya se ha señalado, uno de los rasgos más evidentes de la filmografía westerniana dedicada a Jesse James fue la de otorgarle a éste la consideración actancial protagonista de ser el héroe y, por tanto, la de emplearlo como principal punto de vista visual y como foco cognitivo del relato. Una situación que se invierte por completo en esta película.

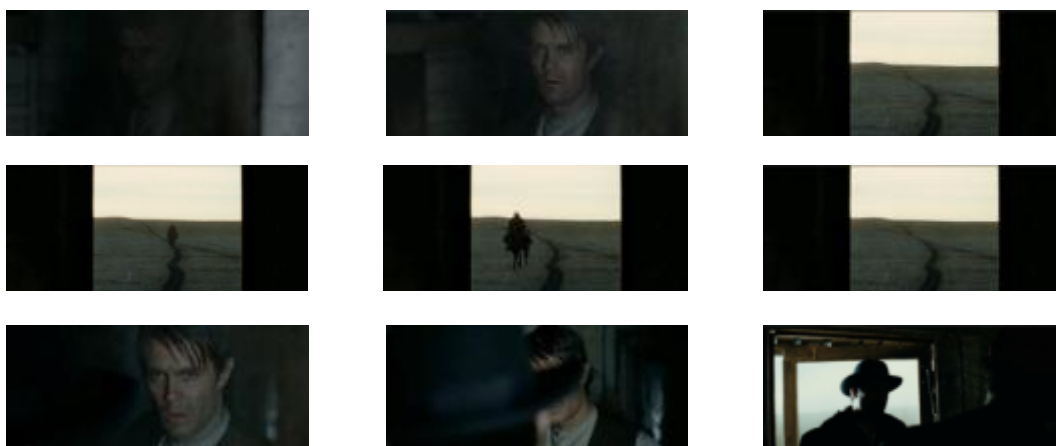
A este respecto los ejemplos son múltiples a lo largo de todo el relato. Desde la misma secuencia que desde el interior de la diégesis, y transcurrida ya la secuencia prologal, da comienzo al relato desde el punto de vista del verdadero protagonista, Robert Ford. Hasta las múltiples, y ciertamente funestas, visitas que el bandido Jesse James realiza a lo largo del filme a algunos de sus compañeros, o la misma escena del atraco al tren en *Blue Cut*, en la que la enunciación posiciona visualmente al espectador del lado del cajero agredido por James en vez de con éste o con alguno de sus compinches. Introducimos aquí un ejemplo de ellas, comenzando por la secuencia inicial.



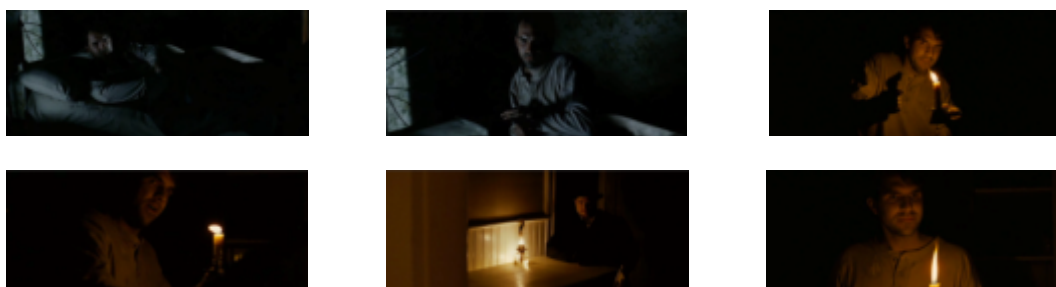
Una secuencia que da inicio a la diégesis y que, como se ve en las imágenes, comienza posicionando al espectador junto a un personaje, el de Robert Ford, a quien vemos caminar y detenerse junto al tronco de un árbol. Es en ese momento cuando, tras un primer plano de Ford mirando hacia fuera de cuadro, la enunciación introduce un plano del objeto de su mirada, que no es otro que el personaje de Jesse James. Planificación que, al mismo tiempo que evidencia el carácter mayoritario del punto de vista de Ford desde el comienzo del filme, connota el gran eje temático del relato. El de la revelación de la verdadera condición del bandido que se propone la película y que se sustentará en la transformación de la percepción del joven Ford –signo inequívoco de la sociedad norteamericana– con respecto al mito Jesse James. Una transformación que pasará de la inicial admiración obsesiva a la asunción de la necesidad de su muerte.

Otro significativo ejemplo del modelo de construcción del punto de vista visual en el relato lo podemos encontrar en las tres secuencias en las que el personaje de Jesse James visita en sus respectivas casas a Ed Miller —a quien asesinará después—, y a Dick Liddil, y en el particular encuentro nocturno con el personaje de Charley Ford a quién fuerza para que confiese el asesinato de su primo Wood Hite. Estas tres secuencias, que comparten rasgos como la nocturnidad o unos planteamientos lumínicos de notable oscuridad, evidencian al mismo tiempo la exclusión del personaje de Jesse James como foco cognitivo y como eje esencial del punto de vista visual del relato.

Presentamos a continuación unos extractos de la primera de ellas, la relativa al personaje de Ed Miller, que posee las mismas condiciones de planteamiento que el resto. Y que en esencia se reducen al hecho de que es por medio de los personajes que reciben la visita por los que el espectador accede a los acontecimientos de estas secuencias.



Como se puede apreciar en esta serie de planos, la enunciación presenta la llegada de Jesse James desde el punto de vista del personaje de Ed Miller, en ningún caso desde el del bandido. Situación que se prolongará durante toda la secuencia en la que la cámara permanecerá junto a Miller llegando incluso a introducir varios planos subjetivos del propio Miller, por ninguno de Jesse James, y que refuerzan esta planificación en la que el bandido es sistemáticamente obviado como punto de vista visual. Estrategia que se repite con la visita de James a Liddil:



Una secuencia en la que de nuevo el espectador comparte la visita de Jesse James no con él, sino con el personaje visitado. En este caso, el mencionado personaje de Dick Liddil.

Por último, con respecto a estas cuestiones del punto de vista visual del relato es necesario mencionar también la importancia que posee en este relato la instancia del narrador heterodiegético. Tal y como se ha señalado antes, en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», tanto el foco cognitivo como el punto de vista visual posee una doble dimensión prioritaria. Por un lado está la consideración del personaje de Robert Ford como eje actancial determinante en la construcción de ambos. Sin embargo, no se puede dejar de lado la tremenda importancia que posee la instancia del narrador en la transmisión de la información del relato para el espectador.

En este sentido es innegable que, así como se debe de considerar al personaje de Robert Ford como la principal instancia actancial del relato, su preeminencia narrativa es compartida en todo caso con la figura del narrador. Una instancia que abre el relato y vehicula todos los segmentos argumentales excepto uno, que proporciona toda la información acerca de Jesse James referida al tiempo de la historia y, lo más importante, dota de una distancia con lo representado que permite al relato introducir claves como la de la veracidad de lo contado o la de su concordancia con los hechos históricos documentados. En definitiva, se puede afirmar que el narrador permite al espectador un acceso global –aunque mediado– a la información de la historia y del argumento acerca de Jesse James.

Pero más allá de estas implicaciones, de notable trascendencia como se ha visto, lo cierto es que también en términos icónicos la presencia del narrador posee ciertas peculiaridades. Entre ellas, la más destacada es la ya mencionada cuestión de las distorsiones focales. Que como se ha presentado con anterioridad, es una constante en todas las presencias del narrador en el relato y supone representar visualmente la particular condición del bandido que persigue el sentido general del relato. El de presentar un Jesse James cuya verdadera naturaleza se encuentra oscura, enturbiada y difuminada por el peso del mito a él asociado. Los ejemplos se suceden a lo largo de todo el filme.

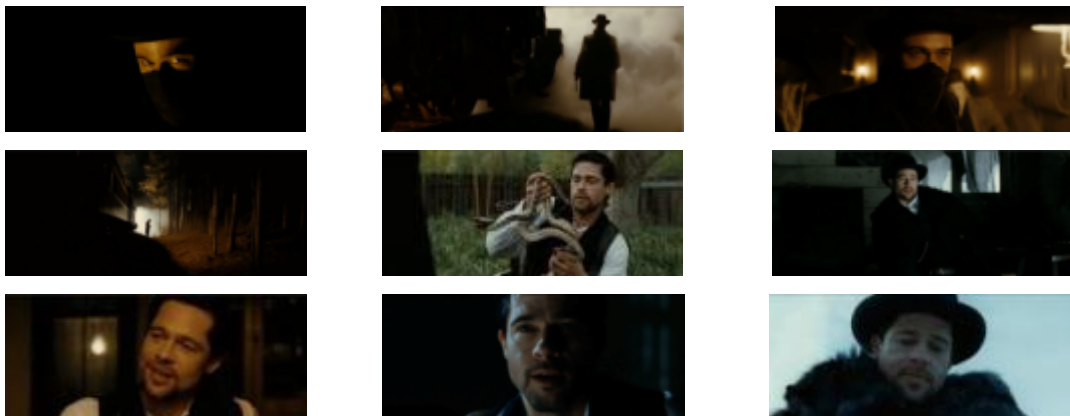


VIII.2.2.2 Valores lumínicos y cromáticos.

Otro de los aspectos iconográficos de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», que destaca en la propuesta de un relato completamente alejado del estereotipo asociado a la figura simbólica de Jesse James es el referido al empleo de los términos lumínicos y cromáticos. Parámetros que como ya se ha tenido tiempo de observar destacan por participar de una naturaleza extremadamente oscurantista y decadente, y por la evidente lejanía que presentan con los valores lumínicos asociados al género en su etapa más celebrada. En este sentido, una primera aproximación al modo de empleo de la luz y el color en este relato muestra bien a las claras que nada hay en él que pueda ser identificado como exaltador o propiciatorio de una estética idealizada.

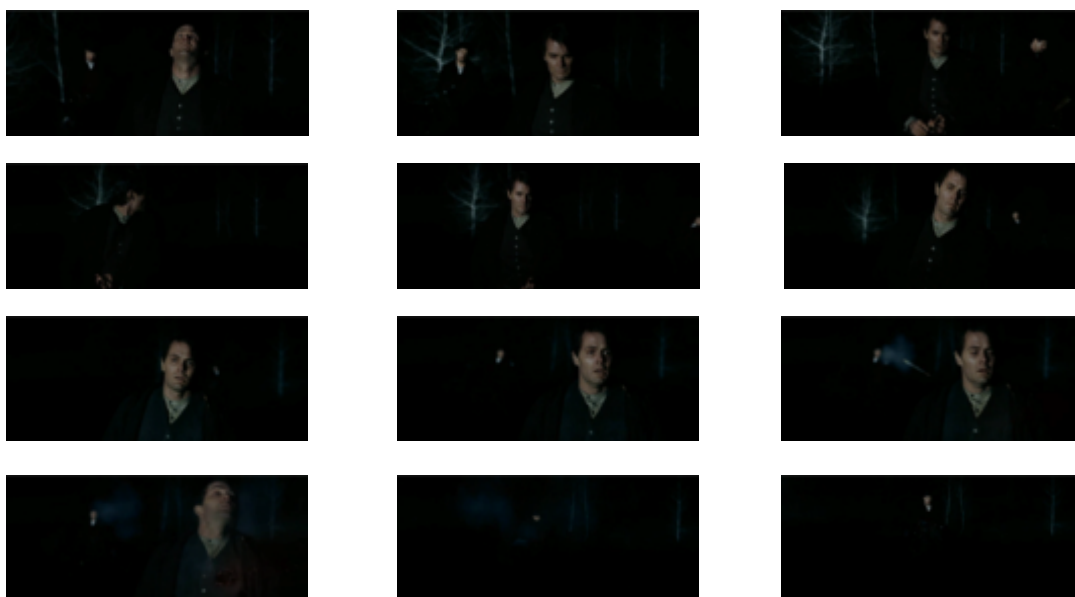
Muy al contrario, si precisamente en algo destaca el uso de la luz en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», es en lo referido a la representación de un Jesse James envuelto en sombras, cuya presencia llega a resultar en muchos momentos del relato de difícil visión para el espectador. Valores que, como no podían ser de otro manera dado el objetivo temático del filme, concuerdan de manera evidente con la propuesta de sentido de presentar un Jesse James radicalmente alejado del mito codificado por el género del western a lo largo de su vasta y fecunda historia.

A este respecto, los ejemplos de valores lumínicos de escasa luminosidad con los que se representa en la pantalla a Jesse James son constantes y recorren todo el relato de manera recurrente. Bien sea en escenas diurnas o nocturnas.



Este particular empleo de la luz en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» alcanza su mayor expresividad en la representación de la única escena en la que vemos a Jesse James asesinar a alguien. Se trata de la secuencia comentada en el epígrafe anterior en la que la enunciación narra a modo de *flashback* el asesinato de Ed Miller por parte del bandido. Situación inaudita como se ha comentado allí, por cuanto que contrariamente a lo que sucedía en otras representaciones fílmicas de la vida del bandido, en las que sus asesinatos eran justificados por cuestiones sociales o por necesidad de supervivencia —cuestiones afines al eje de la frontera y la representación del *outlaw*—, en este caso el asesinato carece de justificación moral alguna además de cometerse contra un colaborador suyo que nada había hecho para merecer la violencia de James.

Pero como señalábamos con anterioridad, junto con la especial significación narrativa de esta escena, sobresale el particular empleo de la luz que se hace en ella. Ya que aquí el único asesinato del bandido Jesse James, injusto, cometido por la espalda a traición y, en este sentido, radicalmente alejado de cualquier índice de heroicidad, se presenta bajo unos parámetros lumínicos excesivamente oscuros que no hacen sino envolver en la más absoluta negritud a Jesse James. Situación que no concuerda con los parámetros de luz con los que se filma al asesinado Ed Miller, que si bien participa de una cierta oscuridad, su presencia en la pantalla en este momento es muchísimo más visible en términos de luz.



Por otro lado, así como en este relato en términos de luz la oscuridad es una constante evidente para la filmación de Jesse James y para la mayor parte de las escenas en que él interviene, la enunciación propone las escenas en las que el peso narrativo recae en Robert Ford como contrapunto lumínico. Así, cuando es éste último quien lleva el peso de la narración los parámetros de luz se elevan notablemente para articular una serie de imágenes ciertamente alejadas de la oscuridad general del relato. Una situación que trabaja narrativamente, a nuestro modo de ver, en la línea de configurar al personaje de Robert Ford como el eje actancial fundamental del relato, esto es, en su protagonista, de manera que se pueda presentar el asesinato de Jesse James como algo cuando menos necesario.

A modo de ejemplo de esta tendencia lumínica reservada para las secuencias de Robert Ford es necesario destacar dos. Una primera referida a su asunción de la tarea —el definitivo asesinato de James—, y otra segunda relativa a la complicidad con su hermano para cometer tal asesinato. Presentamos a continuación ambas escenas en las que se puede observar la distancia en los valores lumínicos con las imágenes del relato dedicadas al personaje de Jesse James.

Una vez que Robert Ford ya ha pactado con el Gobernador Crittenden las condiciones de su traición a Jesse James —escena que se analizará en el siguiente apartado de este epígrafe—, el relato sitúa al espectador en un colmado de Richmond a donde ha ido a trabajar el joven Ford. Es a este lugar a donde llega el sheriff

Timberlake, quien irrumpe en el colmado mientras Robert Ford está haciendo la cuenta en voz alta para unos clientes. Timberlake llama su atención lanzándole un pequeño objeto y el joven Ford se excusa. La escena pasa entonces a la parte trasera del colmado donde ambos personajes se entrevistan.



Robert Ford: No he visto ni rastro de él.

Como si la enunciación quisiese subrayar visualmente la rectitud de la decisión del personaje de Robert Ford, el relato lo presenta en esta serie de planos-contraplanos siempre sobre un fondo blanco y centrado en la composición del plano. A su vez, el rostro de Robert Ford es ajeno al juego de claroscuros que domina al de su interlocutor. De igual manera, destacan la luminosidad y la blancura con la que se representa en este momento al joven Ford. Parámetros que adquieren mayor significación, no sólo por su evidente oposición a los reservados para Jesse James en todo el relato, sino también por cuanto que es en este momento en el que el verdadero «héroe» del relato asume de manera definitiva su tarea.



Sheriff Timberlake: Bueno. No entiendo cómo lo hace pero siempre se entera de todo lo que pasa. Sabrá que he estado aquí contigo y eso no le gustará. Tenlo por seguro. Y te matará si tiene la oportunidad ¿Estás dispuesto a arriesgarte a eso?



Robert Ford: Lo estoy. He sido un don nadie toda mi vida.



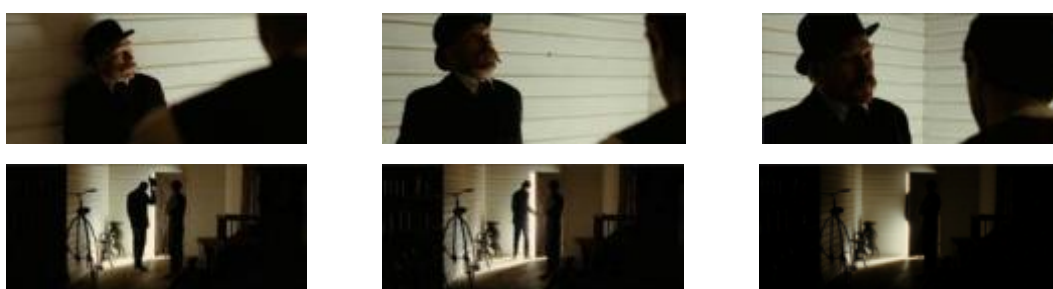
Robert Ford: El niño al que le hacían promesas que nunca se cumplían. Y desde que tengo memoria, Jesse James ha sido grande como un árbol. Sé que estoy preparado para esto Jim. Y voy a cumplir. Sé que sólo tendré una oportunidad y puedes apostar tu vida a que no la voy a desperdiciar.

Puesto que aquello que solamente había sido sugerido en la escena de la visita de Jesse James a la granja de Martha Bolton —el total desengaño del joven Ford con respecto a Jesse James—, y que por tanto sólo podía ser objeto de hipótesis más o menos plausible para el espectador, se confirma ahora mediante el diálogo de Robert Ford. Ahora el desengaño de este personaje después de una vida cultivando el mito de Jesse James con idolatría y obsesión es ya total. Como él mismo ha expresado,

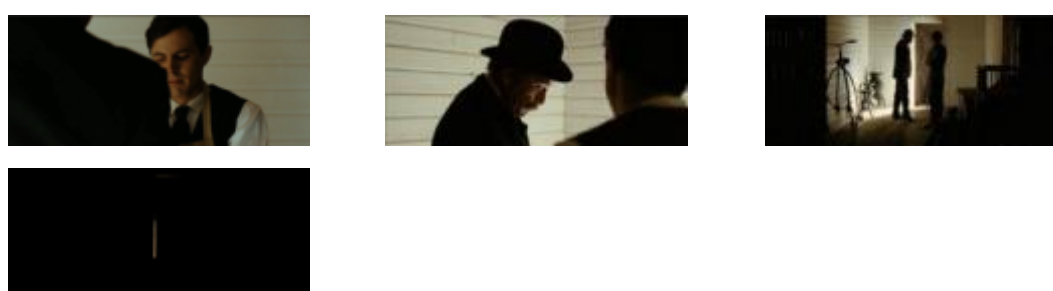
siempre ha sido un niño al que se la hacían promesas que nunca se cumplían. Promesas como la heroicidad y la preeminencia del bandido Jesse James que ya ha descubierto que no se cumplen.

Y es ahora, cuando el personaje infantil ya ha empezado a madurar, cuando se ve capaz de aprovechar la única oportunidad que tendrá para apresar a ese Jesse James. De asumir su tarea y terminar con Jesse, que desde que tiene uso de memoria ha sido grande como un árbol. Grande como un mito. Situación que adquiere una elevada potencia significativa por varios motivos, entre ellos por el hecho de que se hace imposible no asociar simbólicamente al joven Ford con la sociedad norteamericana. Una asociación que según la propuesta de sentido general del relato es evidente y manifiesta, ya que al igual que le sucede a Robert Ford en la diégesis, la enunciación de este relato parece querer decirnos que la sociedad norteamericana de este siglo veintiuno también debe descubrir la verdadera naturaleza del mito para extirparlo de su cultura.

Es por ello que el empleo en este momento de una luz clara, diáfana, frontal, que no dibuja ningún atisbo de sombras en el rostro del personaje de Robert Ford, se vuelve también especialmente significativa y valiosa. Puesto que en este momento del relato, todos los espectadores somos el luminosos Robert Ford y no el oscuro y envuelto en sombras Jesse James.



Sheriff Timberlake: Bueno, espera tu oportunidad. Pero no se te ocurra quedarte a solas con él y nunca le des la espalda.



De esta manera, con el retorno al terreno de las sombras tras las luces que han iluminado la asunción de la tarea y la determinación en su cumplimiento de Robert Ford, termina la secuencia. Pero esta muestra de las particularidades lumínicas reservadas al joven Ford no se agotará con ella. Unas secuencias después, una vez que Jesse James y Charley Ford recojan en el colmado a Robert Ford se volverán a poner de manifiesto. Será en el momento en que éste último exponga a su hermano la necesidad de acabar con el ingobernable Jesse James. En ese momento la enunciación del relato retomará de nuevo esa una luz blanca, desbordante y diáfana

para representar la acción. Situación que se verá reforzada por el hecho de localizar dicha acción en un exterior diurno y a cielo abierto.



Robert Ford: Me han dado diez días.



Charley Ford: ¿Para qué?



Robert Ford: Para arrestarle.

Charley Ford: Es nuestro amigo.



Robert Ford: Asesinó a Ed Miller y matará a Liddil y a Cummings si tiene la oportunidad.

Por lo visto Jesse ha decidido eliminarnos uno por uno, Charley. Tu amistad te llevará a criar malvas.



Robert Ford: Ya te convencerás.

Charley Ford: Crees que todo es un cuento chino. Que no son más que infundios e historias de folletín.

Robert Ford: No es más que un ser humano.

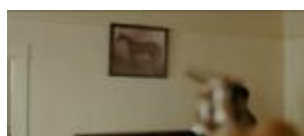
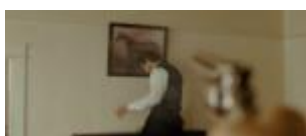
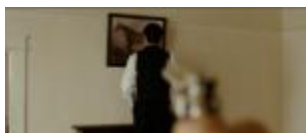
Empleo de la luz en términos iconográficos que se sitúa en el extremo opuesto de la oscuridad que envuelve en sombras al personaje de Jesse James, y que concuerda de manera precisa con el sentido del diálogo de los dos hermanos. Puesto que aunque en este momento del relato el espectador ya ha asumido junto con Robert Ford la necesidad de acabar con el fatídico mito de Jesse James, el diálogo refuerza la intención resemantizadora para con el mito al considerarlo, por boca del joven Ford, como un simple ser humano. Es por ello, por la ya completa desmitificación del célebre bandido, por lo que adquiere especial consideración el empleo de la luz en esta secuencia. Ya que es ahora cuando el mito ha descendido por completo del olimpo de los héroes americanos al fango de los asesinos sin escrúpulos, cuando se vuelve a emplear la claridad lumínica y la localización exterior diáfana. Una situación que como

hemos visto, contrasta sobremanera con los parámetros visuales bajo los que se envuelve la representación del bandido Jesse James durante todo el relato.

A su vez, estas mismas claves lumínicas de desbordante nitidez y claridad de la imagen, en las que el protagonista del relato Robert Ford aparece representado en términos de luz no como un vulgar asesino de mitos sino como un verdadero héroe, encontrará continuidad en la escena del asesinato de Jesse James. Una secuencia, ésta del asesinato, en la que de nuevo la enunciación propondrá una serie de imágenes alejadas del tono oscuro general del relato. Y que dadas las implicaciones que posee la acción representada para el sentido general del relato –ya que en ella el espectador asistirá el asesinato por la espalda del violento Jesse James– no pueda quedar al margen de estas consideraciones iconográficas.

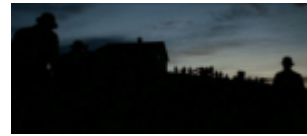
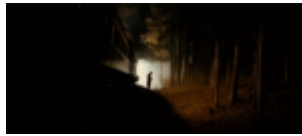


Puesto que dado que lo que se pretende representar es la necesidad de la muerte de Jesse James y de su desmitificación, el mismo acto del asesinato de Jesse –tantas veces representado por el western como un asunto vil, turbio y traicionero por parte de Robert Ford– aparecerá en este relato como un acontecimiento necesario, luminoso y que no puede aportar a la sociedad que lo recibe –la norteamericana– nada más que brillo.



VIII.2.2.3 Representaciones de espacios, personajes y objetos.

En la misma línea de representar todos los elementos de la diégesis del relato «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» bajo una estética oscura y decadente, alejada de la límpida luminosidad del western clásico, la enunciación de este relato propone un modo de representación de los espacios donde la misma tiene lugar, idéntico en valores iconográficos. De este modo es el que se deben concebir la serie de espacios geográficos como la pradera, las montañas nevadas o las tabernas de poblado, espacios todos ellos arquetípicos y recurrentes en la historia del género, que aparecen representados en esta película bajo los mismos parámetros de negritud y obsolescencia que se reservan para el bandido Jesse James.



Por otro lado, junto con la negritud que domina a los espacios de la diégesis, la enunciación introduce de manera sistemática numerosos planos de espacios naturales dominados por la nieve. Asunto insólito en la filmografía westerniana dedicada a Jesse James –pero no así en las muestras del Cine del Oeste del llamado crepúsculo del género en la década de 1970–, y que en este relato se emplea constantemente como recurrencia climática del marco espacial de la acción.

A nuestro entender, semejante disposición de elementos iconográficos no tiene otra intención que remarcar la idea tantas veces repetida de que lo que se representa –la muerte y desmitificación del bandido Jesse James– es un asunto relacionado con la decadencia y el ocaso de un mito. Y en ese sentido, el invierno –cuya presencia simboliza la nieve– no deja de ser, en términos naturales, el completo final de ciclo vital de la naturaleza. La muerte, en suma. Una idea, ésta de asociar el invierno a la muerte que, como todos saben, goza de una fecunda tradición en el arte de la cultura occidental y de la que se sirve esta película a lo largo de todo el metraje.



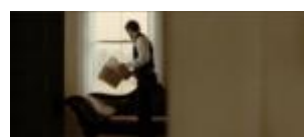
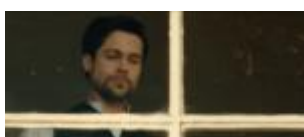
Junto con esta serie de espacios nevados, también es necesario destacar un aspecto referido a la indumentaria con la que se representa a Jesse James. De la misma manera que en términos de luz, Jesse James es representado en la pantalla por medio de la más completa negritud –oscuridad que como hemos visto llega incluso a entorpecer la vista del espectador–, su indumentaria a lo largo de todo el relato responde al mismo patrón de color: al negro. Una idea que como se puede suponer de manera inmediata, se correlaciona con la imagen completamente desmitificada que del bandido se propone en este relato.



También respecto al modo escogido para la representación de Jesse James en este relato es necesario destacar una idea mencionada unas líneas más arriba, y que hace referencia al empleo de ciertos elementos compositivos de la imagen. En concreto, se aprecia en esta película un uso recurrente de fondos espaciales compositivos quebrados por múltiples diagonales, así como el recurso sistemático a los reencuadres dentro del plano a partir de elementos de los espacios como ventanas, marcos de puertas u otras segmentaciones compositivas.



Situación que no puede ser concebida en otro sentido que en el de la propuesta de este relato por representar un Jesse James decididamente anti-heroico, sujeto a fuertes desequilibrios psicológicos, y cuya variable y agresiva conducta le destina al único final posible, el de su muerte. En este sentido, el empleo de poderosas y significativas líneas compositivas de los fondos del espacio –tanto verticales como horizontales o diagonales– en la mayor parte de los planos de las secuencias en las que Jesse desvela su maléfica condición, son empleadas por la enunciación como proyección del inestable estado interior del personaje. A su vez, según el relato avanza y la muerte del bandido es presentada como necesaria e ineludible, la narración recurre una y otra vez a reencuadrar al personaje dentro del plano por medio de marcos de ventanas, de puertas o cualquier otro elemento. Estrategia visual que metaforiza el próximo y funesto final del bandido.



Por último, es menester destacar también la manifestación más explícita que se hace en el relato sobre la confusa naturaleza mítica del personaje de Jesse James. Puesto que si como se ha mencionado ya en numerosas ocasiones, el sentido global de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» se articula sobre la inversión de los valores mítico-simbólicos del bandido, que pasa de ser héroe ideal a antihéroe psicótico, este sentido encuentra su plasmación visual explícita en un momento del relato. Nos referimos a la secuencia inmediatamente contigua al asesinato del bandido y que, vehiculada por el narrador, introduce al espectador el comienzo del proceso de formación del mito de Jesse James.

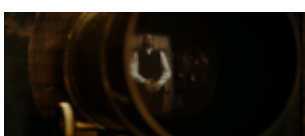
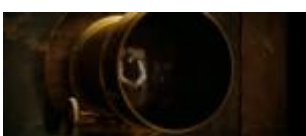
Después de la representación del asesinato de Jesse James, y de la huida de los dos hermanos Ford hacia la oficina del telégrafo para comunicar la noticia, el relato recupera la instancia narrativa del narrador para presentar la formación del mito de Jesse James. Asunto narrado en una secuencia que comienza con la mostración al público congregado del cadáver del bandido y con la toma de fotografías al mismo. La escena se localiza en la misma morgue donde yace el cuerpo sin vida del bandido expuesto a los ojos del público y del objetivo de la cámara fotográfica.



En la pantalla se ve a un numeroso grupo de gente que está reunida en un espacio cerrado. Es en ese momento cuando emerge dentro del plano, desde el segmento inferior, el cadáver de Jesse. Tras este inequívoco movimiento de elevación de Jesse descubrimos aquello que merecía la atención de ese grupo. Atado a una tabla de madera, el cuerpo de Jesse se detiene en cuadro y el relato introduce visualmente el objetivo de una cámara fotográfica.



Una mano retirará entonces el protector del objetivo en plano detalle, y la cámara se dispondrá a tomar la fotografía del cadáver de Jesse. Comenzará entonces la representación de la identidad heroica del bandido. Representación en sentido literal puesto que como se sabe, esa es la particular naturaleza del dispositivo fotográfico, la de presentar de nuevo lo real a través de una impresión sensible en la película. Pero como ha sugerido el relato de manera constante, estas representaciones de Jesse James a su muerte estarán distorsionadas por la dirección del objetivo con que han sido tomadas.



La cámara iniciará un movimiento de avance sobre el objetivo, para después detenerse frente a él. En ese lugar será en el que aparecerá ahora reflejado el cuerpo inerte de Jesse. Expresada la metáfora de la representación de Jesse tras su muerte, el relato introducirá un plano general de conjunto con Jesse en el centro del cuadro, erigido como una escultura heroica. Pasados unos segundos de exposición, el fotógrafo cerrará el objetivo y los presentes aplaudirán en signo de admiración. De esta manera, por medio del recurso a la imagen fotográfica, esa que durante todo el relato ha sido subrayada como una imagen distorsionada, el relato redundará en la idea de la formación de un mito a partir de una determinada imagen que nada tiene que ver con el personaje real. Puesto que tal y como se ha venido representando desde el comienzo, allí donde se proyecta idealización y heroicidad solo hay violencia, decadencia y vulgar criminalidad.

VIII.2.2.4 Recursos sonoros.

Respecto a los recursos sonoros empleados en *«The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford»*, son pocos los elementos de importancia que merezca la pena destacar más allá de la recurrencia en los diálogos de determinadas ideas referidas al engañoso mito de Jesse James –ya estudiados en el epígrafe dedicado al análisis argumental–, el empleo de música extradiegética durante la mayor parte del relato, y la introducción de algunos apuntes musicales intradieгéticos propios del bando confederado que dotan al relato de una cierta exactitud histórica.

Con referencia a los aspectos musicales dos son los apuntes a realizar. Por un lado la presencia constante de unos breves acordes musicales de naturaleza extradiegética –insertados siempre en los pasajes expositivos del narrador– y que, dada su inconfundible sonoridad, sirven como subrayado del tono general del relato. En este sentido, el color de estos motivos musicales –propiciados por la instrumentación de los mismos que se articulan sobre el sonido un cello– está inequívocamente asociado a la nostalgia por el mito perdido que gobierna el conjunto de la película.

Por su parte, el relato presenta dos motivos musicales intradieгéticos que se insertan en el objetivo resemantizador operado sobre la figura de Jesse James. El primero de ellos es la canción –*«Rebel Soldier»*– que entona el personaje de Wood Hite al comienzo de la película, y que supone una de las pocas referencias al pasado confederado del grupo de bandidos. Una referencia que al margen del contenido literario de la misma¹, que expresa el desaliento del bando perdedor de la Guerra de Secesión norteamericana, no posee otra significación más allá de la meramente contextual. Esto es, la de presentar el pasado de los personajes anterior a la diégesis representada.

La segunda sin embargo si que posee mayor profundidad semántica respecto al sentido general del relato. Se trata de una manifestación musical propia de la cultura popular americana que centra su contenido en el personaje del bandido desde un punto de vista ciertamente exaltador hacia el mito de James. La canción, cuyo título es precisamente *«Jesse James»*, aparece el tercer acto del relato, toda vez que Robert Ford ya ha terminado con el bandido y se encuentra en una taberna con un trovador que la entona. Como señalábamos, esta manifestación musical si que posee cierta preeminencia narrativa por cuanto que sirve para significar una vez más la distorsión creada en torno a la figura del bandido. Idealización de Jesse James que se evidencia en la letra de la canción que llega a decir entre otras mistificaciones que: *«Jesse was a good man who stole from the rich and give to the poor...»*. Asunto que sirve al relato para hacer que el personaje de Robert Ford desmienta una vez más ese carácter profundamente tergiversado sobre la verdadera naturaleza del bandido.

¹ *«I'm an old rebel, is all I am. And not a penny would give for the Yankee nation. I'm glad I missed although we could not win. I have not apologized for anything I did. I hate the Yankee nation ... »*.

VII.2.3 Aspectos temáticos e ideológicos.

Vistos los parámetros argumentales e iconográficos planteados por la película «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», restan por determinar las particularidades temáticas articuladas por los mismos a lo largo del devenir del relato. Cuestión, esta del aparato temático configurado en este filme, que como ya se ha introducido unas líneas más arriba, posee profundas implicaciones con la historia del género del western por cuanto que plantea abiertamente una consideración de Jesse James, y de su leyenda, radicalmente alejada de la consideración mítico-simbólica estratificada en torno al célebre bandido tras décadas y décadas de películas del Oeste a él dedicadas.

Es por ello que en líneas generales se puede comenzar señalando que la principal propuesta temática esbozada en este relato fílmico versa sobre la necesaria e ineludible muerte del bandido Jesse James que, muy contrariamente a lo asentado en la cultura popular americana –y, por tanto, también en el género del western–, no fue un grotesco y cobarde acto de traición cometido por su entonces amigo Robert Ford, sino un acto de justicia moral. En este sentido, lo que esta película plantea no es otra cosa sino el ya mencionado acto de resemantización de todos los valores asociados al personaje histórico Jesse James. De manera que finalmente, se pueda revelar la verdadera personalidad y condición del mismo. Esto es, que Jesse James no fue un verdadero héroe norteamericano sino un vulgar, despiadado y psicopático asesino y atracador de bancos.

A ello se debe que tal y como se llega a plantear de manera explícita en una de las secuencias del filme –aquella en la que se muestra la agresión al niño–, según la propuesta temática de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», el verdadero Jesse James, es decir, el sujeto histórico al que trata de acercarse la representación de esta película, estaba más próximo al bandolero dieciochesco británico Dick Turpin² que al ennoblecido Robin Hood. Personaje este último al que tanto el género del western como otras manifestaciones de la cultura popular norteamericana habían tratado de asociar con Jesse James sin solución de continuidad desde el tiempo en que vivió hasta las postrimerías del siglo veinte.

Para desarrollar esta premisa de contenido asociada a Jesse James, la película analizada propone tres ejes temáticos que desarrolla a lo largo de todo el relato por medio de los recursos analizados en los epígrafes anteriores:

- La revelación de la verdadera identidad de Jesse James.
- La justificación moral de su asesinato.
- La rehabilitación simbólica de Robert Ford.

² Richard «Dick» Turpin (21 de septiembre de 1706, Hempstead, Essex - 7 de abril de 1739, York) fue un asaltador de casas, ladrón de ganado y asesino inglés que vivió en la Inglaterra de siglo XVIII. Turpin, carnicero de profesión, adquirió notoriedad en su tiempo por protagonizar una vida llena de robos de piezas de ganado que luego vendía en su carnicería, asaltos a diligencias y asesinatos de oficiales de la autoridad real británica que le llevaron a ser condenado a la pena capital en 1739. Su célebre nombre, aún con cierta relevancia en vida, adquirió especial significación a su muerte y durante el romanticismo literario británico. Tiempo en el que su vida fue objeto de una distorsionada idealización literaria que lo transformó de vulgar asesino a héroe caballeresco.

Respecto a la revelación de la verdadera identidad, planteamiento temático que recorre el conjunto del relato de principio a fin, son muchos los elementos identificados en el relato que trabajan narrativamente en ese sentido. Así se debe entender por ejemplo la completa ausencia en términos representativos de los campos semánticos del eje de la frontera sobre los que tradicionalmente se venían articulando los relatos fílmicos dedicados al bandido Jesse James. Puesto que como hemos visto unas líneas más arriba, no están presentes en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» ninguno de los focos de significado que permitieron desplegar las representaciones coloristas e idealizadas del bandido.

Ausencias como las de los conflictos entre los partidarios de la Unión y los vencidos confederados del Sur que fueron heredados por la población civil y los ex militares tras la Guerra de Secesión; o la serie de tropelías cometidas de manera injusta por los representantes del ferrocarril, expresión actancial del capitalismo más insaciable. Elementos ambos que como se sabe, sirvieron para mostrar un contrapunto semántico de las acciones del bandido y sus secuaces, y que permitieron la configuración de un Jesse James concebido más como combatiente de la injusticia que como asesino sin escrúpulos.

También con referencia a la propuesta temática de revelar la condición del célebre bandido se pueden destacar algunas propuestas de significado articuladas por el relato como la de la presentación de un Jesse James cuya verdadera identidad permanece oculta para el resto de personajes. Tanto para los miembros de su familia –asunto introducido en el primer pasaje del narrador– como para sus compañeros de bandidaje, que encuentran en el inocente Robert Ford a su mejor expresión. A su vez, como se ha dicho antes, no es otro que éste de revelar una identidad que hasta ahora se ha mostrado oculta y confusa el sentido en que se deben concebir las recurrentes distorsiones focales empleadas en los pasajes expositivos vehiculados por la instancia del narrador –parámetros iconográficos que sin lugar a dudas sirven de significativa metáfora visual para este propósito–. Pero también las múltiples escenas del relato en las que se presenta a un Jesse James violento hasta la desmesura –recordar la agresión al hijo de Cummings o el asesinato por la espalda de Ed Miller–, desequilibrado en términos emocionales, y de conducta incoherentemente variable, ponen de manifiesto la realidad de un personaje radicalmente alejado del estereotipo del «*good bad man*» con el que el western lo soñó de manera sistemática durante su dilatada historia.

Un último aspecto temático asociado a la representación en la pantalla de la confusión generalizada establecida entorno al personaje de Jesse James es aquel que se dirige a la denuncia de un proceso de mistificación hacia su figura cuyo origen debemos situar, nos dice el texto, en el tiempo mismo de su vida. Asunto que presenta referencias constantes a lo largo de todo el relato. Algunas tan evidentes y explícitas como las que se insertan en el pasaje del narrador contiguo a la secuencia del asesinato, analizada unas líneas más arriba y que pone en imágenes el fervor popular que en el momento de su muerte ocasionó la figura de Jesse James. Y otras, insertadas en el texto de manera más sutil, como pueden ser las múltiples referencias dialogales como las que expresa Robert Ford al mismo Jesse tras el asalto al tren en *Blue Cut* o durante el transcurso de la cena en casa de los Ford, o las burlas que padece el personaje del joven Ford por parte de sus hermanos y de Dick Liddil cuando

estos descubren el tesoro –una caja con recortes de periódicos e inverosímiles relatos literarios acerca de las aventuras de Jesse James– que con celo escondía debajo de su cama.

Por otro lado, toda esta serie de planteamientos temáticos articulados por el relato poseen la facultad de permitir el despliegue narrativo de la segunda gran categoría temática del mismo. La de proponer el asesinato de Jesse James como una acción cuya necesidad era ineludible y que, al contrario de lo asumido por la cultura popular norteamericana, fue algo más positivo que negativo. En este sentido, se puede afirmar que a lo largo del relato, la manera en que son presentados muchos elementos –como el propio personaje de James, sus descontroladas actividades y sus airadas reacciones para con sus más cercanos– poseen el inequívoco significado de justificar el asesinato final del bandido.

Sentido en el que se deben encuadrar muchas de las propuestas iconográficas y argumentales de la película –como por ejemplo las variaciones lumínicas entre los dos personajes esenciales del relato analizadas anteriormente–, y que encuentran en la escena de la entrevista del joven Ford con el Gobernador Crittenden –representante político, pero también simbólico, de la sociedad del Estado de Missouri en el que se desarrolló Jesse James– su mejor expresión. Aquella en la que el personaje de Crittenden verbaliza finalmente aquello que el relato venía planteando implícitamente por medio de la representación de las dudosas actividades de James. Aquello de que:

«Jesse James no es más que un forajido popular que se ha granjeado la reputación robando cuanto le venía en gana y matando a todo aquel con el que se cruzaba. Algunos insensatos dicen que apoya a republicanos y unionistas por las injusticias que sufrió su familia durante la guerra. Pero sus víctimas no han sido ni por asomo elegidas por sus opiniones políticas. Afirmando que sus pecados pronto le darán alcance. Afirmando que su copa de iniquidad rebosa. Afirmando que Jesse James es un caso desesperado que requiere un remedio desesperado».

Unas palabras que no dejan lugar a dudas de la particular identidad de Jesse James que trata de representar el relato, y que el espectador no puede dejar de compartir por cuanto hasta ahora se le ha venido representando acerca del bandido. Ya que lo que hasta ahora hemos podido ver en la pantalla ha sido una historia de violentas agresiones, inesperados asesinatos, múltiples desconfianzas y viles traiciones por parte del otrora heroico bandido, que no han hecho sino echar por tierra el idealizado estereotipo de James.

Por último, justificado el asesinato de Jesse James en términos morales y sociales, el relato desplegará el último eje temático de los tres propuestos. El de la rehabilitación simbólica de Robert Ford dentro del sistema cultural norteamericano, y que domina la representación en su último acto una vez que el personaje de James ya ha muerto. Puesto que conviene recordar que si por algo es destacable la presencia del más joven de los hermanos Ford en la misma es por el hecho de haber asesinado a traición a Jesse James. Sin embargo, como hemos visto en este capítulo, *«The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford»* presenta a un Robert Ford completamente alejado del estereotipo genérico de hombre indolente y cobarde

únicamente preocupado por la fama con el que se le ha codificado durante décadas en el seno del sistema mitonarrativo del western.

Por el contrario, el Robert Ford representado en la pantalla por este relato –y que no se debe olvidar el hecho capital de que se configura como el protagonista actancial del mismo, además de ser, por tanto, el principal foco cognitivo diegético y el vehículo mayoritario del punto de vista visual– no es en ningún caso un vulgar criminal a la manera de Jesse James sino todo lo contrario. De hecho, si por algo destaca precisamente es por ser presentado como un personaje ciertamente inocente en sus creencias –rasgo que según cómo se plantea en el relato parece compartir con la sociedad norteamericana, aquella que encumbró a la gloria a Jesse James sin cuestionamientos acerca de la veracidad de lo relatado sobre él–, y que tras un primer apasionamiento por la condición mítico-simbólica del bandido, descubre su verdadera condición y asume la necesaria tarea de terminar con la desdicha de la que es causante.

Aspectos que hacen que, debido al sentido resemantizador sobre el mito de Jesse James que gobierna el conjunto del relato, no se pueda dejar de relacionar al menor de los Ford de este relato con la propia sociedad norteamericana. Ya que tal y como se plantea en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», el mismo proceso de descubrimiento y posterior rechazo –asesinato en el caso de la diégesis representada– por el que transita el personaje de Robert Ford es similar al que esta película propone para la sociedad y la cultura estadounidense. El de la revelación de una verdad sobre Jesse James que se escondía bajo las profundas sombras mistificadas del género del western.

Rehabilitación del personaje de Robert Ford, decíamos, que se articula en la película analizada en su último acto, toda vez que Jesse James ya ha muerto y el relato se centra en la representación del destino de los dos hermanos Ford. Primero como comediantes que ponen en escena el asesinato del bandido, y luego como individuos rechazados por todos. Rechazo que llevará al suicidio a Charley, y que originará las injustificadas iras de la sociedad –asuntos representados en la mencionada escena del salón así como en la atropellada secuencia de montaje que narra las peripecias vitales de Robert Ford hasta que llega al pueblo de Colorado donde encontrará la muerte–, y que terminan por presentar al espectador una imagen del joven Ford radicalmente opuesta a la consolidada por el género del western. Una imagen situada en las antípodas temáticas de la propuesta por ejemplo en la única película del Oeste dedicada a Jesse James que toma a Robert Ford como elemento narrativo primordial: «*I Shot Jesse James*» (Samuel Fuller, 1949). Película en la que el hermano más joven de los Ford –interpretado por John Ireland– aparecía como un sujeto ansioso por medrar y que traicionaba a Jesse James sin ambages ni dilema moral alguno. Nada que ver, por tanto, con lo propuesto en términos temáticos por la película aquí analizada.

Identificados estos tres grandes ejes temáticos desarrollados en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», queda pendiente por resolver la cuestión de las implicaciones ideológicas y socioculturales que los mismos plantean con referencia a la historia del western y a la dinámica de la cultura norteamericana contemporánea. Asunto al que dedicaremos estas últimas líneas.

La primera consideración de importancia que es necesario hacer a este respecto es la referida a las implicaciones que origina la profunda inversión del mito de Jesse James planteada en este relato, y que sitúa a este texto fílmico en la senda revisionista del western iniciada en las postrimerías del siglo veinte. En este sentido, a nadie se le puede escapar que el hecho de que a lo largo de las más de dos horas de metraje de la película, se proponga una radical reinversión de la imagen simbólica del bandido Jesse James supone una nueva manera de ver la propia historia norteamericana que implica por completo a la sociedad estadounidense en su conjunto. Una sociedad que, al contrario de lo que venía sucediendo y a juzgar por lo representado en este relato, no parece emplear el género del western para consolidar ciertos valores e ideas comunitarios sino para todo lo contrario. Para cuestionarse radicalmente los principios sobre los que se construyó su identidad durante el siglo veinte. Tiempo propio del Cine del Oeste.

Como se ha venido sosteniendo a lo largo de toda la investigación, una de las principales claves ideológicas del género del western a lo largo de su historia fue la de servir como poderoso sistema mitopoyético a partir del cual se articularon la serie de principios sociales, económicos, jurídicos y morales que caracterizaron a la sociedad norteamericana y a la imagen que de sí misma se proyectaba en el imaginario colectivo estadounidense. De esta manera el género del western, por medio de los muchos símbolos, mitos y leyendas propios de su código –entre los que ocupó un lugar especialmente significativo el bandido Jesse James–, sirvió como mecanismo narrativo de refuerzo de la identidad colectiva nacional gracias a la divulgación y la consolidación de los ideales culturales de la nación norteamericana. Esto es, el género del western se erigió en una suerte de espejo en el que América se miraba a sí misma para reforzar y aceptar los ideales sobre los que sustentaba su sistema político y económico, al mismo tiempo que lo hacía su orden social y cultural.

En esta línea, el mito de Jesse James, articulado a partir del estereotipo del «*good bad man*» y de los campos semánticos del eje de la frontera ya mencionados, sirvió durante décadas para divulgar uno de los principales ideales de la sociedad americana: el de la primacía de la fuerza del individuo en la lucha contra la injusticia social. Una idea que es precisamente la que emparenta al bandido Jesse James con otros héroes populares occidentales como el propio Robin Hood, pero que posee mayor trascendencia en los Estados Unidos por cuanto que, como se sabe, es esta una sociedad en la que se destaca sobremanera el esfuerzo individual que da lugar al «*self-made man*» del sueño americano. Así, si la cultura popular americana elevó a los altares de su panteón heroico nacional al forajido Jesse James, fue precisamente porque se erigía como representante de la fidelidad a unos ideales y de la necesaria lucha de las minorías olvidadas o desplazadas contra la tiranía de una mayoría implacable. Y así lo empleo también el género del western sin apenas desviaciones durante todo el siglo veinte.

Sin embargo, como hemos visto en el análisis de este relato, el Jesse James representado en la pantalla cinematográfica del siglo veintiuno ya no es un mito merecedor del aplauso y la alabanza ciega de la sociedad norteamericana. No es en ningún caso un símbolo de la necesaria lucha contra la injusticia. Muy al contrario, es un personaje infame cuya condición se distancia radicalmente de cualquier tipo de condición heroica, y cuyas motivaciones no se relacionan con la nobleza de la rebeldía

contra la injusticia sino con la vulgar satisfacción de los impulsos personales más irracionales y egoístas. Se trata en definitiva, no ya de representar a un mito heroico sino a un antihéroe enfermo y negativo a todos los niveles para la sociedad que lo generó y acogió, la estadounidense.

Todo lo cual hace que en términos ideológicos esta película suponga una nueva y amarga manera de mirar el western, tanto su historia como sus leyendas que, aunque no sea del todo novedosa por cuanto que comparte ciertos rasgos temáticos con el periodo revisionista del mismo –un revisionismo que como hemos visto, nunca alcanzó del todo al mito de Jesse James–, sí que plantea una nueva actitud de delirante sospecha. En este sentido, lo que se desprende de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*», es que el western contemporáneo –en tanto que la misma es una inequívoca muestra de él– hace las veces, más que de idealizado espejo deformante, de escéptico mecanismo revelador de las mentiras sobre las que se constituyó el sistema mitonarrativo del Oeste. De ser un conjunto de textos fílmicos que desde la fidelidad y el rigor histórico se propone revelar los engaños simbólicos sobre los que se configuró la imagen que los Estados Unidos se hicieron de sí mismos.

En definitiva, desde el punto de vista ideológico se puede concluir que lo que un relato como «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» supone por su innegable esfuerzo por transformar el mito de Jesse James, es la manifestación más evidente de una tendencia del western por cuestionarse los pilares sobre los que se constituyó la historia del pasado de la nación. De representar una decidida voluntad representativa por abandonar el terreno de las narraciones cosmogónicas patrióticas que aglutinan y formalizan los ideales colectivos, para centrarse en el total desenmascaramiento de las mentiras de las historias fundacionales. Por tanto, ideológicamente en esta película ya no se sitúa al espectador en el confortable territorio de las narraciones colectivas de ascendencia mítica sino en el más posmoderno ámbito del cuestionamiento permanente y la sospecha generalizada hacia los grandes relatos configuradores del sentido. En este caso, del sentido de la patria norteamericana.

IX.

CONCLUSIONES

I.

Una vez resuelto el análisis precedente de los seis filmes del Oeste contemporáneos que nos habíamos marcado como objeto de estudio, llega el momento de resolver las inquietudes teóricas que motivaron el propósito de esta investigación. Esto es, de dilucidar si efectivamente se puede hablar de una dinámica de transformación de las estructuras elementales del cine del Oeste en la actualidad. Si se puede afirmar o no que las manifestaciones fílmicas del cine del Oeste producidas durante esta primera década del siglo veintiuno presentan la serie de cambios en sus planteamientos narrativos, iconográficos y temáticos sobre los que se propuso la principal hipótesis de este texto. A ello estarán dedicadas las siguientes páginas en las que, como se puede observar, se presentarán numeradas las principales conclusiones teóricas a las que nos han llevado el desarrollo de la investigación.

Tal y como se ha revelado durante el análisis pluridimensional de los textos fílmicos aquí tratados, podemos afirmar ahora que las manifestaciones cinematográficas del western contemporáneo si que presentan una cierta transformación de los parámetros formales básicos sobre los que se constituyó el cine del Oeste en el pasado siglo veinte. Sin embargo, dicha transformación presenta dos matices de importancia que no nos permiten hablar de una transformación radical y completa de sus planteamientos estéticos y argumentales, sino de una serie de variaciones formales que, comparativamente con la historia de las formas fílmicas del western, pueden ser consideradas como moderadamente relevantes.

El primero de estos dos importantes matices conceptuales tiene que ver con el hecho de que así como el análisis planteado revela un proceso de mutación de ciertos aspectos propios del género western, principalmente de aquéllos referidos a la naturaleza temática y, en menor medida, a la dimensión narrativa de las películas del Oeste, otros aspectos propios de su código, como el hipercodificado catálogo iconográfico, apenas presentan distancias significativas con respecto a la tradición histórica del género. En este sentido, se puede afirmar que el proceso de transformación formal asociado a ciertas resemantizaciones, mutaciones sintáctico-estructurales e inversiones de sentido de alguno de sus elementos no se da por igual en el dominio temático que en el argumental o el icónico.

Por otro lado, aún cuando a partir del análisis realizado podemos hablar de una cierta transformación actual de muchas de las estructuras canónicas del género western, la inserción de este conjunto de películas del Oeste contemporáneas en el *continuum* histórico de las formas del propio género revela, como es lógico, que el cine del Oeste de esta primera década del siglo XXI no presenta la misma distancia formal respecto a cada uno de los diferentes estadios evolutivos del género. Así, si bien es cierto que se puede afirmar que la frontera teórica del western cinematográfico actual con respecto a los periodos de formación primitiva y de consolidación clasicista es claramente distinguible, la distancia que guarda con respecto a los últimos estadios evolutivos del género, aquellos que la historiografía específica cataloga como el revisionismo crepuscular y el ocaso definitivo de su fórmula en las dos últimas décadas del pasado siglo XX, es también un hecho distinguible. Aunque bastante más

atenuado y, por tanto, difícil de identificar dadas las múltiples concordancias formales que las películas de estos tres últimos estadios históricos presentan entre ellas.

En este sentido conviene no olvidar que dada su naturaleza genérica fílmica, el cine del Oeste se encuentra igual de determinado que otros géneros por la constante necesidad de renovación de sus planteamientos narrativos, de sus parcelas de sentido y de sus fronteras discursivas. Condición permanente de mutabilidad de su catálogo formal y de contenidos que, al contrario de lo que algunos investigadores suelen mantener, no está únicamente motivada por la dimensión económica e industrial del hecho cinematográfico, sino que también se encuentra inevitablemente condicionada por la dinámica general de la cultura en la que se inscriben las prácticas genéricas fílmicas. Así como por las importantes variaciones ideológicas de las sociedades que demandan y consumen dichos textos. Después de todo es imposible dejar de advertir, tal y como se vio en el epígrafe dedicado a la formulación del aparato teórico de esta investigación, que el género western nunca fue igual. Siempre estuvo sometido a importantes procesos de cambio que definieron su naturaleza en los distintos periodos de la historia general de las formas cinematográficas, pero también en la historia específica del propio género. Y eso es precisamente lo que ocurre con el último western, el de nuestro tiempo.

En este sentido, gracias al análisis efectuado nos vemos capacitados para concluir que las películas de western cinematográfico contemporáneas, ciertamente diferentes con respecto a sus manifestaciones homólogas pasadas, pueden ser catalogadas como representantes del estadio final de la tendencia al agotamiento y al vaciado simbólico iniciado en las décadas finales del siglo pasado. Esto es, que en términos generales se puede hablar del cine del Oeste de este siglo XXI como de los restos de un género vetusto en el que se confirma de manera definitiva el agotamiento simbólico de su sistema mitonarrativo. Además, consideramos que aunque no se puede hablar de un hiato de envergadura entre las manifestaciones fílmicas del western del nuevo siglo y sus inmediatamente precedentes –aquéllas de las dos últimas décadas del siglo XX que se han querido ver como las propias del ocaso definitivo del género–, se puede afirmar que existe una evidente separación entre ambas en términos de planteamientos formales que nos permiten hablar de un nuevo estadio en el desarrollo evolutivo del género.

II.

De los tres grandes dominios sobre los que se conciben las particularidades del género del western en esta investigación, es en el campo temático donde mejor se puede apreciar este proceso de transformación. En concreto, tal y como ha sido puesto de manifiesto por medio del análisis, los mayores cambios que presenta el género del western actual tienen que ver con el principio teórico esencial del género: el llamado «*eje de la frontera*». Un aspecto cuya presencia en estas películas es destacadamente marginal y, al contrario, de lo que se identifica en la historia del género durante el siglo veinte, parece haber dejado de ser el aglutinador determinante de la serie de propuestas temáticas particulares tradicionalmente asociadas al cine del Oeste.

A este respecto se puede afirmar que el «*eje de la frontera*», otrora garante de la potencia simbólica y el vigor expresivo asociados a la poética del western, parece haber perdido su preeminencia en la organización de los valores temáticos esenciales del fenómeno fílmico westerniano. Es por ello que creemos oportuno hablar al referirnos a las cualidades del cine del Oeste en la actualidad, y extrapolando el concepto de las investigaciones socio-culturales del norteamericano Richard Slotkin¹, de una cierta «*desterritorialización*» simbólica del género cinematográfico western.

Un proceso según el cual la serie de oposiciones binarias definidas por la noción de frontera, y articuladas a partir de la oposición entre los valores primarios asociados al progreso civilizatorio y al *wilderness*, dejan de constituirse como la estructura elemental a partir de la cual se desarrollan las particularidades temáticas de los filmes del Oeste. Esto es que el género del western pasa de estar organizado por el principio temático de la frontera, de esa frontera que para el sistema mitonarrativo siempre fue más moral y simbólica que real, pero que para la historia política y cultural de los Estados Unidos antes había sido geográfica, para participar de otras preocupaciones temáticas comunes a otros géneros cinematográficos y a otras prácticas fílmicas contemporáneas ajenas a la tradición del cine del Oeste.

De manera que parece acertado hablar de un cierto vaciado o agotamiento simbólico del género, que pasa de ser el último poderoso sistema mitopoyético occidental a convertirse en un mero almacén de viejas formas estéticas y propuestas temáticas olvidadas o, por lo menos, carentes de la eficacia simbólica que tuvieron sobre los imaginarios de los espectadores cinematográficos de tiempos pasados. Ya que como hemos tenido ocasión de comprobar durante el desarrollo de la investigación, esta tendencia a la desintegración del concepto de la frontera en las manifestaciones fílmicas analizadas se ha evidenciado de manera nítida en la práctica totalidad de las películas que conforman el objeto de estudio.

Asunto que se puede observar, por ejemplo, en un filme como el primero de los analizados, «*Meek's Cutoff*» (Kelly Reichardt, 2010), perteneciente a una de las variedades de película del Oeste en las que más destacó siempre la presencia de dicho eje temático, el de caravanas y colonos, y que en su catálogo de temas específicos solamente plantea el fronterizo tema del avance civilizatorio sobre el *wilderness* de manera tangencial. Esto es, a la manera de recurso narrativo orientado a articular un entorno de contenido estable y familiar a las expectativas de los espectadores. Pero que en ningún caso es planteado como mecanismo de inducción de la reflexión temática acerca de la naturaleza y la historia del complejo proceso de colonización del Oeste de los Estados Unidos durante el siglo diecinueve. Sirve, en definitiva, más como pretexto argumental que como consideración temática de trascendencia.

Situación que se vuelve a evidenciar, también, en otras de las variantes de película del Oeste fuertemente asociadas al concepto de frontera como pueden ser la de los cazafortunas y buscadores de oro del viejo Oeste –«*The Claim*» (Michael Winterbottom, 2000)–, o la centrada en la figura arquetípica del outlaw –«*The*

¹ En: «*Gunfighter nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*». Nueva York: Athenaeum, 1992. Págs. 13-27.

Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford» (Andrew Dominik, 2007)—. Dos películas que por sus particularidades argumentales no se pueden dejar de asociar a la amplísima tradición genérica previa, y en las que nada queda de los conflictos temáticos de la frontera sobre los que se organizaron sus propuestas de contenido. Aquellos campos semánticos enfrentados como eran los de individuo y la comunidad, el caos de la vida salvaje en la naturaleza y la ordenada domesticación de la cultura organizada o, en el segundo caso, el conflicto abierto entre los estados del Norte y el Sur continentales, opuestos en términos de organización política, económica y moral, que regularon siempre los desarrollos temáticos de las películas adscritas a dicha variedad.

Por último, creemos oportuno introducir aquí otro aspecto significativo motivado por la desaparición del «*eje de la frontera*» como principio temático esencial del cine del Oeste, y que guarda estrecha relación con la idea antes mencionada de la existencia de una brecha evolutiva entre el western cinematográfico contemporáneo y el propio de las dos últimas décadas del pasado siglo.

Tras el sonado fiasco comercial de «*Heaven's Gate*» (Michael Cimino, 1980), que terminaría por arruinar a la legendaria *United Artists* fundada por Chaplin, Fairbanks, Pickford y Griffith en 1919, el cine del Oeste entró en un periodo de cierto abandono caracterizado por el notable descenso de sus niveles productivos, y un cierto agotamiento de su fórmula manifestado en la evidente pérdida del interés de los espectadores. Asuntos que, entre otros, llevarían a un gran número de investigadores del fenómeno del western a proclamar su efectiva defunción, o por lo menos, a señalar la pérdida de su potencia simbólica y de su carácter emblemático.² Sin embargo, la realidad volvió a desmentir una vez más a la teoría ya que, aún cuando la presencia de películas del Oeste en las carteleras de todo el mundo decayó de manera considerable, el western, como red textual, continuó aumentando su catálogo de películas. Aunque en menor medida y con una evidente mengua en su calidad estética, el cine del Oeste continuó con su larga y fecunda historia.

En este sentido, dada la proximidad del contexto general de producción y recepción de las películas del Oeste de aquellas décadas finales del siglo XX y las propias de estos primeros lustros del XXI, no han faltado los analistas que han tratado de insertar a estas últimas en el mismo estadio evolutivo que las primeras³. Sin embargo, a nuestro entender, y en virtud de los resultados obtenidos del análisis realizado en esta investigación, creemos que dicha proposición es incorrecta. Y precisamente lo es porque así como en los más celebrados filmes del Oeste de finales del XX, películas como «*Young Guns*» (Christopher Cain, 1988), «*Dancing with Wolves*» (Kevin Costner, 1992) o «*Unforgiven*» (Clint Eastwood, 1993), el eje temático de la frontera sí estaba presente como estructura esencial de organización y desarrollo de los contenidos temáticos de las mismas.

² Por ejemplo, Peter French en: «*A Cowboy Metaphysics: Ethics and Death in Westerns*» (Rowman and Littlefield, 1997) o Michael Coyne en: «*The Crowded Prairie: American National Identity in the Hollywood Western*» (Tauris, 1997).

³ Un ejemplo de lo cual se puede encontrar en: Buscombe, Edward. «*Hollywood's West: The American Frontier in Film, Television, and History*», en *Film Quarterly*; Summer 2007; 60, 4; Pág. 72.

Sin embargo, tal y como se ha visto, no se puede afirmar que la frontera, en cuanto concepto temático, esté presente en la organización los temas y el sentido final de las manifestaciones fílmicas del western contemporáneo. Razón por la cual creemos poder hablar de un nuevo estadio en la historia del género caracterizado por el abandono del «*eje de la frontera*», la consiguiente «desterritorialización» simbólica ya mencionada y, en definitiva, la acentuación de la pérdida de su potencia temática.

III.

Si bien es cierto que, al referirnos a las cualidades narrativas y argumentales de las películas de western contemporáneas, no se puede hablar de un proceso de cambio operado en la misma medida que en el dominio temático, lo cierto es que si se pueden apreciar variaciones formales de magnitud que nos permitan hablar de una atenuada transformación del elemento sintáctico-narrativo en el cine del Oeste actual. Situación que se puede observar con mayor nitidez en aspectos como son los referidos a la acentuación del hibridismo de los modos generales del relato, a la profundización de la vía «*histórico-realista*» en la configuración de los planteamientos argumentales de los relatos, y en el desvanecimiento de los límites en la configuración de ciertas figuras actanciales como pueden ser los roles del héroe protagónico y de su reverso antagonista.

Como hemos tenido ocasión de comprobar gracias a la serie de análisis fílmicos realizados, uno de los campos narrativos donde mejor se puede identificar la tendencia del cine del Oeste contemporáneo a la mezcla heterogénea de materiales diversos y al pastiche textual –condición inequívoca de la dinámica general de la cultura occidental contemporánea según las opiniones de destacados autores del fenómeno del posmodernismo cultural⁴–, es en el de los modos narrativos por los que se estructuran los relatos fílmicos que conforman tal agrupación genérica. En este sentido, es obligado señalar que se puede identificar en el cine del Oeste actual la acentuación de la tendencia a asociar al patrón sintáctico del relato de acción y aventuras, estrategias provenientes de otros modos del relato como son el melodrama o el *thriller*. Una tendencia que, aunque tiene su origen en los años finales de la década de los setenta, parece ganar en importancia en esta primera década del siglo XXI.

A este respecto cabe señalar la creciente relevancia que adquiere en las películas de western de este tiempo el modo melodramático, con sus estrategias narrativas de privilegiar las fuertes cargas emocionales de lo relatado sobre la representación de la acción dramática primaria devenida de las actividades de los enfrentamientos entre los distintos personajes, o de éstos con el entorno natural hostil específico del cronotopo genérico. Asunto éste de la destacada presencia de la vía melodramática en el western que, como se sabe, comienza a identificarse como tendencia en la década posterior a la Segunda Guerra Mundial, pero que, a partir de las películas aquí tratadas, parece asentarse en las venas del género con mayor fuerza que en las últimas décadas del siglo veinte. En este sentido podemos recordar

⁴ Fredric Jameson en «*Reflexiones sobre la postmodernidad*», Madrid: Abada, 2010, o «*El postmodernismo revisado*», Madrid: Abada, 2012.

la fuerte presencia que el mismo posee en la mitad de los filmes aquí analizados. Películas como «*Meek's Cutoff*» (Kelly Reichardt, 2010), «*The Claim*» (Michael Winterbottom, 2000) u «*Open Range*» (Kevin Costner, 2003), y en las que, con excepción de la última, el elemento melodramático desplaza al tradicional modo del relato de acción y aventuras como principal estructura narrativa de organización de los relatos.

Por otro lado, se aprecia también en estas manifestaciones del western cinematográfico una tendencia de las películas por dotar a los argumentos de las mismas de una cierta condición de realismo que, distanciando a los relatos del Oeste de la idealizada exaltación nacionalista que durante tanto tiempo caracterizó al género, se esfuerza por trasladar a la pantalla los hechos históricos referidos a la «*Conquista del Oeste*» tal y como la historiografía contemporánea se ha encargado de esclarecerlos. Esto es, que incidiendo en alguno de los aspectos narrativos introducidos en el código del género por la corriente revisionista y desmitificadora de las décadas de los sesenta y setenta, gran parte del cine del Oeste contemporáneo abandona la actitud conmemorativa hacia la mitología nacionalista del género para tratar de revelar a los espectadores el conjunto de hechos relatados con arreglo a categorías como la veracidad y la fidelidad históricas.

Una estrategia que, como se ha podido ver durante el análisis, adquiere gran relevancia en los dos filmes más apegados a la historia política, social y económica de los Estados Unidos aquí tratados: «*Meek's Cutoff*» (Kelly Reichardt, 2010) y «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» (Andrew Dominik, 2007). En los que se trata de presentar al espectador la secuencia dramática de acontecimientos argumentales desde una posición de acceso completo a la información de la historia que permita conferir a lo relatado una cierta cualidad de veracidad histórica alejada por completo de cualquier tipo de sospechosa mistificación o de interesada tergiversación de la historia real. Cualidades de las que siempre ha sido acusado el género del western durante gran parte de su historia.

Otro ámbito narrativo del cine del Oeste actual donde se aprecian ciertos cambios significativos es en el referido a la configuración de los roles actanciales de los relatos, así como en el modo de estructuración argumental de ciertos estereotipos de personajes canónicos para el código genérico del western. A este respecto nos resulta obligado destacar la acusada pérdida del eje protagonístico de los relatos de su condición heroica, del mismo modo que se diluyen las fronteras entre éste y su inverso actancial, el eje oponente o antagonista.

Ejemplos de lo cual, aunque han sido revelados por el análisis en la mayoría de las películas analizadas, alcanzan su más acusada expresión en «*Seraphim Falls*» (David von Ancken, 2006), en la que la distinción entre héroe y villano se desintegra por completo provocando una suerte de indeterminación formal de estas estructuras actanciales; así como en «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» (Andrew Dominik, 2007), en la que la simbólica figura de Jesse James, tradicionalmente representado a la manera del estereotipo del «*good bad man*», se estructura en términos argumentales según los siniestros parámetros del enfermizo sociópata. Un planteamiento que se posicionan como radicalmente enfrentados a los tradicionalmente empleados por las películas del Oeste durante su dilatada historia.

A nuestro entender, no se puede afirmar que esta pérdida de la condición heroica del elemento protagonista de los relatos sea una cualidad específica del cine del Oeste contemporáneo, puesto que como se desprende de la observación de la historia del género, esta cualidad narrativa ha estado presente en la médula argumental de los relatos fílmicos de western sin solución de continuidad desde el tiempo del revisionismo desmitificador allá por los setenta. Tiempo en el que, como se sabe, el género del western, transformado en una suerte de espejo simbólico deformante, comenzó a mirarse a sí mismo con evidente desconfianza, al mismo tiempo que invertía de manera sistemática las valencias de sentido de muchos de sus elementos y estructuras, tanto de las argumentales como de los aspectos temáticos.

Muy al contrario, creemos que la pérdida de la condición heroica del protagonista actancial de los relatos fílmicos del Oeste debe de ser considerada a partir de la tendencia generalizada de las manifestaciones fílmicas actuales de cualquier índole genérica por ofrecer a los espectadores una serie de relatos en los que se ha perdido por completo la plétora de sentido que los caracterizó en su periodo clásico. Condición que siempre estuvo asociada a la configuración de un planteamiento actancial nítidamente delimitado y en el que la prominente figura del héroe del relato resultaba inequívoca.

Por último, gracias a los resultados obtenidos por el análisis ejecutado, creemos poder afirmar la prolongación en este estadio actual del género del western de la tendencia a la reformulación, desde el punto de vista argumental, de alguno de los estereotipos de personajes más sólidamente codificados por la tradición genérica. Nos referimos ahora, en concreto, a los canónicos estereotipos del indio, del fuera de la ley y del sheriff. Tres categorías de personajes de destacada presencia en el sistema mitonarrativo del género, que a la luz de lo observado durante el desarrollo de la investigación, vuelven a presentar esa tendencia a la inversión de sus valencias de sentido iniciada en el, convulso para el género, tiempo de la descreída revisión del llamado crepúsculo del western.

Creemos que así se deben de considerar estrategias de configuración de dichos estereotipos como la observada con respecto al indio en «*Meek's Cutoff*» (Kelly Reichardt, 2010) y «*Cowboys & Aliens*» (Jon Favreau, 2010), en las que el estereotipo del nativo americano adquiere la consideración de adyuvante positivo; la relativa al *outlaw* que, como hemos visto en el análisis de «*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*» (Andrew Dominik, 2007) abandona la valencia positiva del estereotipo de personaje del «*good bad man*» para ser estructurado con arreglo a los desmesurados y violentos planteamientos formales tradicionalmente reservados para el villano antagonista; o la del sheriff, cuya exigua presencia como garante de la ley y el orden en los relatos analizados, evidencia una cierta pérdida de su poderosa condición de prometeica figura de la civilización y el orden.

IV.

Parece claro que el dominio en el que menos se pueden distinguir la serie de transformaciones observadas en las formas fílmicas de western contemporáneas es en el relativo a su dimensión iconográfica. Tanto en el ámbito de la presencia de los

arquetípicos elementos icónicos sobre los que se constituye su código semántico primario, como en el de la serie de formas estéticas y narrativas propias del lenguaje cinematográfico que, debido a su recurrente y sistemático empleo en las películas del Oeste, fueron adquiriendo con el paso del tiempo carta de naturaleza propia en el código visual del western.

Respecto de la primera cuestión, la de la naturaleza visual y sonora de los elementos icónicos primarios de la especialidad genérica del western, los resultados de la investigación demuestran una cierta invariabilidad en el modo de representación de los mismos. De manera que se puede afirmar que la presencia y apariencia de iconos específicos del cine del Oeste como pueden ser las figuras humanas del sheriff, el indio, el ranchero o el *cowboy*; algunas arquetípicas localizaciones espaciales como el burdel, el salón, la pradera, el desierto o el entrono alpina; y ciertos objetos como la serie de armas de fuego como los revólveres de seis balas o los rifles de repetición, el ferrocarril, las diligencias o las cercas de alambre de espino; no presentan distancias significativas en su modo de representación con respecto a las empleadas tradicionalmente por las películas del Oeste.

Una situación que también se repite en el empleo de las técnicas propias de la escritura cinematográfica. Esto es, en el ámbito de las estrategias visuales y sonoras de representación de las peripecias argumentales que dan sentido al relato. En este aspecto, además de poder hablar de una cierta ausencia de audacias formales significativas, consideramos oportuno mencionar la amplia variedad de estrategias fílmicas de todos los estadios del género empleadas por las películas analizadas.

Puesto que en el amplio catálogo de estrategias iconográficas observadas en las películas analizadas, se pueden observar expresiones fílmicas de índole primitiva como la centralidad compositiva de los sujetos protagonistas, otras de corte netamente clásico como la recurrencia de movimientos de cámara panorámicos y de *travelling* o la preferencia por la amplitud escalar de las dimensiones de los planos, así como la tendencia a la fragmentación del montaje y a la inserción de cercanísimos planos detalle y primeros planos para trasladar a la pantalla de la manera más amarga posible las funestas consecuencias del ejercicio de la violencia armada. Estrategia ésta última, típicamente revisionista y que aparece de manera recurrente en las películas analizadas en las escenas relativas a ese poderoso estereotipo argumental del género que es la escena final del duelo.

Se aprecia también en estas manifestaciones contemporáneas del cine del Oeste una profundización de la acusada tendencia, iniciada en el periodo revisionista de los setenta del siglo XX, a configurar los parámetros lumínicos y cromáticos de los filmes bajo la apariencia de un hiperrealismo de corte naturalista. Estrategia que, bajo la pretensión de ajustarse a las condiciones lumínicas reales del contexto cronotópico relatado, provoca una especie de «*realismo sucio*» de la imagen fílmica del estern distinguible en todas y cada una de las películas tratadas en esta investigación.

Tanto en aquellas como «*Meek's Cutoff*» (Kelly Reichardt, 2010), en la que la voluntad realista pseudo-documental termina por definir todos los elementos narrativos e iconográficos del relato, como en esas otras en las que los modos del western aparecen imbricadamente mezclados con los de otros dominios genéricos. Por

ejemplo, en «*Cowboys & Aliens*» (Jon Favreau, 2010), en la que, como se ha visto, el modo del relato fantástico domina y absorbe al propio del western, y en la que junto con la presencia de ciertas estrategias cromáticas de saturación más propias de la ciencia ficción, se puede identificar también esa tendencia al empleo de una luz de connotaciones tenues y sombrías por las que se inserta la vía lumínica naturalista en el género.

Por último, y a propósito de la amalgamada mezcla de recursos fílmicos propios de los diferentes periodos históricos en que se suele segmentar la historia del género que se puede distinguir en las películas estudiadas, creemos necesario advertir la capital trascendencia que posee la dinámica general de la cultura posmoderna, y en concreto la propia de las formas cinematográficas de nuestro tiempo, en la naturaleza formal del cine del Oeste contemporáneo. Puesto que como ha quedado dicho, una de las claves interpretativas del arte de nuestro tiempo es la de que el mismo se caracteriza por presentar una manifiesta voluntad por emplear de manera recurrente elementos y estrategias formales consolidadas en los distintos estadios históricos pasados. Una situación que, como hemos visto, caracteriza de algún modo al cine del Oeste contemporáneo.

V.

Desde el punto de vista de los usos socioculturales del western contemporáneo y, por tanto, desde la consideración de sus implicaciones ideológicas para con las sociedades que los consumen –principalmente la estadounidense–, vistos los planteamientos temáticos, narrativos y estéticos que las películas del Oeste actuales presentan, creemos oportuno añadir una última consideración referida a la manifiesta continuidad ideológica que el cine del Oeste contemporáneo presenta con el propio de las últimas décadas del siglo XX. Un ámbito que, aunque algo alejado de los presupuestos y propósitos teóricos de esta investigación, no podemos dejar de mencionar por cuanto que en él cobra especial significación el sentido literal del título de esta investigación: «*La última frontera*».

El cine del Oeste, paralelamente a la cronología del propio cinematógrafo, surgió antes como documento que como ficción. A partir de lo cual pasó después a transitar por la senda de la primitiva épica exaltadora, del clasicismo trágico, del estilizamiento barroco, de un cierto manierismo formalista y del más amargo y revisionista proceso de purificación desmitificadora. Una evolución, aceptada en mayor o menor medida por todos los analistas del género, que pone de manifiesto muchas de las cualidades ideológicas que ostentó el western cinematográfico durante el siglo XX. Ya que después de todo, resulta ineludible asumir que gran parte de la potencia expresiva y el vigor estético del cine del Oeste proviene de su condición, en cuanto sistema mitonarrativo, de servir al mismo tiempo como cosmogonía patriótica de la nación estadounidense, y como vasto poema del desencanto por la pérdida de la inocencia de las sociedades e individuos modernos.

En este sentido, a nadie puede resultarle extraño que la gran mayoría de los valores ideológicos asociados al cine del Oeste provengan de su capacidad para incitar a la reflexión acerca de su propia idiosincrasia cultural y de su historia a la

misma sociedad estadounidense. Esto es, que como muchos investigadores han puesto de manifiesto, el género del western ha sido siempre una suerte de espejo o diván psicoanalítico en el que la sociedad estadounidense se ha tratado de ver reflejada a sí misma y a su historia con diferentes propósitos ideológicos. Propósitos que abarcan tanto a la exaltación nacionalista más ingenua como al auto-cuestionamiento ideológico más ácido, y que, como es de suponer, han estado siempre condicionados por la coyuntura social, económica y política de la nación estadounidense particular de cada momento histórico del siglo XX.

Así, de igual manera que el cine del Oeste sirvió en su origen protogenérico como mecanismo textual de la cultura estadounidense para reflejar a la manera documental una realidad histórica que inexorablemente se extinguía —la propia del siglo diecinueve—, en el tiempo de su clasicismo como fórmula de exaltación patriótica, y en sus estadios finales como mecanismo de cuestionamiento permanente de la idealizada versión en que se quiso convertir la expansión y formación definitiva de los Estados Unidos durante el siglo diecinueve conocida como «*La conquista del Oeste*», el western de las últimas tres décadas también posee sus propias implicaciones socio-ideológicas. Implicaciones que si destacan por algo es precisamente por la banalidad de las mismas, y por el extremado, y progresivamente mayor, vaciado simbólico e ideológico de sus planteamientos.

De este modo, a partir de los resultados obtenidos por la investigación, nos vemos capacitados para afirmar que el cine del Oeste de esta primera década del siglo XXI adolece de la misma falta de profundidad en su carga ideológica que el observado en las películas de western producidas desde los años ochenta del siglo pasado. Esto es, que al igual que sucedía en aquéllas, el western de la actualidad no es ya ni epopeya nacional, ni trágico y nostálgico poema de un modo de vida primitivo, ni tampoco amargo y desencantado documento revisionista de la historia estadounidense. Desde el punto de vista de su inserción en clave ideológica en el seno de la cultura de sus principales destinatarios —que no son otros que los individuos que conforman la nación americana—, el western cinematográfico contemporáneo se presenta como un almacén de viejas estructuras y estereotipos cuyo único propósito de fondo es el de perseguir un cierto éxito comercial sustentado en el entretenimiento más frívolo de sus espectadores.

De manera que, vaciado de toda su potencia simbólica, expresiva e ideológica, el cine del Oeste contemporáneo se ha convertido en la actualidad en un vestigio nostálgico de lo que fue en otro tiempo, en el que sus espectadores solamente buscan (y encuentran) un conjunto de relatos que los entretengan por la vía de la rememoración de lo que un día fue pero ya no es. En definitiva, que junto con la pérdida de alguna de sus poderosas facultades expresivas, el cine del Oeste más actual, aquel que pertenece al *desterritorializado* dominio de la última frontera, aparece como un asunto carente de cualquier ideología de trascendencia más allá del infame y desmedido propósito lucrativo y comercial del que hace gala buena parte de la industria cinematográfica estadounidense.

X.

BIBLIOGRAFÍA

- ABRIL, Gonzalo, *Teoría general de la información: datos, relatos y ritos*, Madrid: Cátedra, 1997.
- ALTMAN, Rick. *The American Film Musical*, Bloomington: Indiana University Press , 1987.
- ___, «A Syntactic/Semantic Approach to Film Genre», en *Film Theory and Criticism*, comp. Leo Braudy y Marshall Cohen, Nueva York: Oxford University Press, 1998, 5ª ed., Págs. 630-641.
- ___, *Los géneros cinematográficos*, Barcelona: Paidós, 2000.
- ANDREW, Dudley, *Las principales teorías cinematográficas*, Barcelona: Gustavo Gili, 1981.
- ___, *Concepts in Film Theory*, Nueva York: Oxford University Press, 1984.
- ___, «The Postwar Struggle for Color» en *Cinema Journal*, 18:2 (1979, Spring) Pág. 41.
- ASTRE, George-Albert / HOARALI, Albert-Patrick, *El universo del western*, Madrid: Fundamentos, 1976.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel, *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje*. Barcelona: Paidós, 2002.
- ___, MARIE, Michel, *Análisis del film*, Barcelona: Paidós, 2002.
- ___, *La imagen*. Barcelona: Paidós, 2002.
- BAKHTIN, Mijail M., *Speech Genres and Other Late Essays*. Austin: University of Texas Press, 1987.
- ___, *El método formal en los estudios literarios. Introducción a una poética sociológica*. Madrid: Alianza, 1994.
- BAL, Mieke. *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra, 1987.
- BARTHES, Roland, *Análisis estructural del relato*. México: Premiá, 1988.
- ___, *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós, 2003.
- BAZIN, André, «El Western o el cine Americano por excelencia» y «Evolución del western» en *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp, 2003.
- BORDWELL, David, *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; STAIGER, Janet, *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997.
- BOGDANOVICH, Peter, *Fritz Lang en América*. Madrid: Fundamentos, 1972.
- ___, *John Ford*. Madrid: Fundamentos, 1983.
- BROWN, Dee, *Enterrad mi corazón en Wounded Knee*. Madrid: Turner, 2005.
- BRUNETTA, Gian Piero (dir.). *Historia mundial del cine, volumen 1 – Estados Unidos*. Madrid: Akal, D.L. 2011.
- ___, *Metamorfosi del mito classico nel cinema*. Bologna: Il mulino, cop. 2011.
- BUCKLAND, Warren. *The Cognitive Semiotics of Film*. New York: Cambridge University Press, 2007.
- BUDD, Michael. «A Home in the Wilderness: Visual Imagery in John Ford's Westerns» en *Cinema Journal*, 16:1 (1976:Fall) Pág. 62.

- BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1987.
- , *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra, 1995.
- BUSCOMBE, Edward (comp.), *The BFI Companion to the Western*. Nueva York: Athenaeum, 1988.
- BUSCOMBE, Edward; PEARSON, Roberta. *Back in the Saddle Again: New Essays on the Western*. London: British Film Institute. 1998.
- CASAS, Quim, *El western: el género americano*. Barcelona: Paidós, 1994.
- CAWELTTI, John C., *The Six-Gun Mystique*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press, 1999.
- CHATMAN, Seymour, *Coming to Terms*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1990.
- COHEN, Hubert I. «Red River and The Searchers: Deception in the Modern Western» en *Film Criticism*; Fall 2010, Vol. 35 Issue 1, pág. 82.
- COLLINS, Richard. «Genre: A Reply to Ed Buscombe» en *Screen* (1970) Vol. 11 (4-5): Págs. 66-75.
- CORKIN, Stanley. «Cowboys and Free Markets: Post-World War II Westerns and the U.S. Hegemony» en *Cinema Journal*, 39:3 (2000:spring). Pág. 66.
- COYNE, Michael. *The Crowded Prairie: American National Identity in the Hollywood Western*. New York and London: I.B. Tauris, 1997.
- DEUTELBAUM, Marshall. «The Narrative Structure of She Wore a Yellow Ribbon» en *Cinema Journal*, 19:1 (1979: Fall) Pág. 60.
- EMMERT, Scott, *Loaded Fictions: Social Critique in the 20th Century Westerns*. Moscow: Idaho University Press, 1996.
- FELLMAN, Michael, *Inside War: The Guerrilla Conflict in Missouri onto the American Civil War*. Nueva York: Oxford University Press, 1990.
- FENIN, George N., EVERSON, William K., *The Western: From Silent to the Seventies*. Nueva York: Penguin Books, 1973.
- FERNÁNDEZ SANTOS, Ángel, *Más allá del Oeste*. Madrid: Ediciones El País, 1988.
- FRENCH, Peter A. *Cowboy Metaphysics*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1997.
- GAUDREAULT, André; JOST, François. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Madrid: Paidós, 1995
- GLUCKSMANN, André, «Sept Mercenaires, l'homme de l'Ouest, je suis un aventurier», en BELLOUR, Raymond (dir.): *Le Western: approches, mythologies, auteurs, acteurs, filmographies*. Paris : Union Générale d'Éditions, 1966.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (comp.), *El análisis cinematográfico: teoría y práctica del análisis de la secuencia*. Madrid: Complutense, 1995.
- , *Clásico, manierista, posclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Ediciones Castilla, 2006.
- GREIMAS, Algirdas Julien; COURTES, Joseph, *Semiótica: Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos, 2006.

- KITSES, Jim, *Horizons west: directing the Western from John Ford to Clint Eastwood*. Londres: British Film Institute, 2004.
- ___, «*All that Brokeback Allows*» en *Film Quarterly*; Spring 2007; 60, 3; Pág. 22
- LEUTRAT, Jean Louis, *Le Western: Quand la légende devient réalité*. Paris, Gallimard, 1995.
- ___, *Western(s)*. Paris: Klincksieck, 2007.
- LOTMAN, Iuri Mihajlovic, *Estructura del texto artístico*. Madrid: Itsmo, 1978.
- ___, *Estética y semiótica del cine*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- ___, *La Semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Valencia: Cátedra, 1996.
- ___, *La Semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. Madrid: Cátedra; Valencia: Universitat de València, 1998.
- ___, *La Semiosfera III. Semiótica de las artes y la cultura*. Madrid: Cátedra; Valencia: Universitat de València, 2000.
- MALAND, Chuck. «*The Invention of the Western Film: A Cultural History of the Genre's First Half-Century*» en *Film Quarterly*; Fall 2004; 58, 1; Pág. 68.
- MCGLAMERY, Gayla S. «*Hardy Goes West*» en *Literature/Film Quarterly*, Vol. 35, No. 1. Págs. 369-377.
- METZ, Christian, *Ensayos sobre la significación en el cine. Volumen I: 1964-1968*. Barcelona, Paidós, 2002.
- ___, *Ensayos sobre la significación en el cine. Volumen II: 1968-1972*. Barcelona, Paidós, 2002.
- MITRY, Jean, *Dictionnaire du cinema*. Paris: Larousse, 1963.
- ___, *Estética y psicología del cine. I. Las estructuras*. México: Siglo XXI, 1966.
- MUSSER, Charles, *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. Los Ángeles: University of California Press, 1990.
- NASH SMITH, Henry, *Virgin Land: the American West as Symbol and Myth*. Cambridge: Harvard University Press, 1976.
- NEALE, Steve, *Genre*. Londres: British Film Institute, 1980.
- ___, *Genre and Hollywood*. Londres: Routledge, 2000.
- ODIN, Roger. *Cinéma et production de sens*. Paris: A. Colin, 1990.
- ___, *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck, 2000.
- PETERSON, Jennifer. «*The Competing Tunes of Johnny Guitar: Liberalism, Sexuality, Masquerade*», en *Cinema Journal*, 35:3 (1996:Spring) Pág. 3.
- POAGUE, Leland. «*All I Can See Is the Flags: Fort Apache and the Visibility of History*» en *Cinema Journal*, 27:2 (1988: Winter) Pág. 8.
- PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*. Tres Cantos: Akal, 2001.
- REED, Toby; THOMPSON, R.J. «*The Six-gun Simulacrum: New Metaphors for an Old Genre*» en *Film Criticism*; Spring 1996, Vol. 20 Issue 3, pág. 52.
- RIUPEYROUT, J.L. *La grande aventure du western*. Paris: Galimard, 1964.
- SÁNCHEZ BIOSCA, Vicente. *El montaje cinematográfico: Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós, 1996.

- SÁNCHEZ ESCALONILLA, Antonio. *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel, 2001.
- SCHATZ, Thomas, *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. Filadelfia: Temple University Press, 1981.
- ___, (comp.) *Hollywood: critical concepts in media and cultural studies. Volume II, Formal-aesthetic dimensions: authorship, genre and stardom*. Londres: Routledge, 2004.
- SLOTKIN, Richard, *Regeneration Through Violence: the Mythology of the American Frontier: 1600-1860*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 1979
- ___, *The fatal environment: the myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890*. Nueva York: Athenaeum, 1985.
- ___, *Gunfighter nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Nueva York: Athenaeum, 1992.
- ___, «Cowboys As Cold Warriors: The Western and U.S. History» en *Film Quarterly*; Summer 2006; 59, 4; Pág. 54.
- STAM, Robert, *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós, 2001.
- STAM, Robert; BURGOYNE, Robert; FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós, 1999
- STILLES, T.J, *Jesse James: Last Rebel of the Civil War*. Nueva York: Vintage Books, 2002.
- TODOROV, Tzvetan, *Introduction a la littérature fantastique*. Paris: Seuil D.L., 1970.
- TOMKINS, Jane, *West of Everything: The Inner Life of Westerns*. Nueva York: Oxford University Press, 1993.
- TUSKA, John, *The American West in Film*. Westport, Conn., Londres: Greenwood, 1985.
- VANOYE, François; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Principios de análisis cinematográfico*. Madrid: Ábada, 2008.
- VERNET, Marc, *Lectures du Film*. Paris: Albatros, 1976.
- WRIGHT, Will. *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. Berkeley: University of California Press, 1975.
- YEATMAN, Ted. *Frank and Jesse James: The Story Behind the Legend*. Nashville: Cumberland House Publishing, 2000.